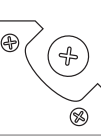
ITCPUBLISHING



Журнал «Домашний ПК», № 6 (78),
июнь 2005
Свидетельство
о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель –
ООО «Издательский Дом ITC»,
г. Киев, 2005 г.

Цветоделение и печать –
ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 32 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел
распространения (044) 249-9759
(044) 585-0409
(044) 585-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

КОМУ НУЖЕН DVD±RW?

Меньше года назад опрос, проведенный среди посетителей нашего сайта, показал, что лишь 11% домашних систем оснащены пишущими DVD-приводами, приблизительно такое же число респондентов собиралось приобрести такие дисководы в ближайшем будущем. За прошедшее время ситуация в корне изменилась. Традиционно главным фактором для активного внедрения в массы подобных устройств было достаточно серьезное снижение цен. Подумать только – сегодня великолепный мультиформатный привод DVD±RW с поддержкой записи двухслойных дисков стоит всего $60 (обратите внимание на победителя нашего теста, получившего почетный знак «Выбор редакции: Лучшая покупка»). Конечно, CD-RW-дисковод обойдется почти вдвое дешевле, но поверьте – это не та сумма и не те комплектующие, на которых стоит экономить. Хотя в системах бюджетного уровня мы все еще рекомендуем устанавливать комбо-приводы DVD/CD-RW, это не более чем уступка читателям, стремящимся свести к минимуму затраты на ПК. Ведь сэкономленные $20 не позволят кардинально улучшить низкоуровневую систему, зато DVD±RW откроет новые возможности для использования домашнего компьютера.

Откровенно признаюсь, еще полгода назад я и сам скептически относился к идее приобретения DVD±RW. Казалось, что в нем особой нужды-то и нет – аниме-сериалы я не смотрю, видеомонтажом занимаюсь не так активно, как хотелось бы, мой семейный фотоархив до последнего времени занимал не слишком уж много места на жестком диске... Все изменилось в считаные дни после покупки цифрового фотоаппарата. Мой digital album начал расти устрашающими темпами и теперь уже не помещается даже на двухслойном DVD. Скриншотов из игр, save-файлов и прочей нужной информации с каждым днем накапливается все больше. Кроме того, наличие подобного устройства позволяет делать резервные копии всех необходимых для работы ПК приложений, а также игр и других программных продуктов, которые пользователь не хотел бы потерять в случае какого-то серьезного сбоя. Пока что цены на диски DVD+R DL кусаются ($10), но, очевидно, ситуация будет меняться, и удешевление не за горами.

Вы можете возразить, что покупка DVD±RW сейчас – пустая трата денег, так как новые форматы оптических носителей должны появиться уже очень скоро. Но тут стоит вспомнить все трудности, которые пережили DVD в процессе своего внедрения в массы, и время, потраченное на широкое распространение этого



формата. Так что, несмотря на обещаемые не сегодня-завтра Blu-ray, HD-DVD и прочее, стандартный формат DVD еще долго останется самым распространенным. Не зря же производители не только наращивают скорости записи/перезаписи, но и вводят новые типы записываемых DVD-носителей: сначала двухслойные DVD-R, сейчас DVD-RW DL, а вскоре появятся и DVD+RW DL (надеюсь, по приемлемой цене). Так что в ближайшие несколько лет особо беспокоиться не о чем.

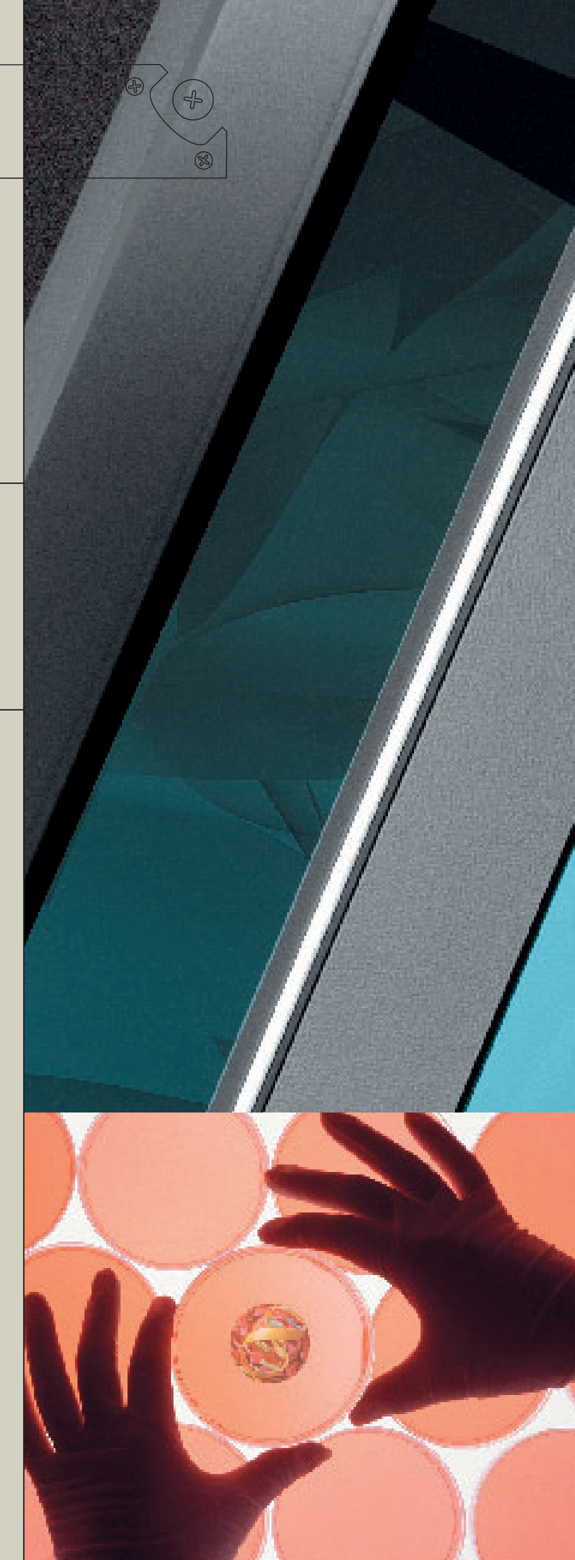
Кстати, по поводу Blu-ray. Похоже, первым устройством, где будут применяться диски подобного типа, станет Sony PlayStation 3, анонс которой официально прозвучал на прошедшей в конце мая выставке Electronic Entertainment Expo 2005. На E3 произошло еще много интересного, но главными событиями шоу стали, безусловно, показы приставок следующего поколения от Microsoft и Sony, ознаменовавшие новый виток консольных «Звездных войн». Материал об этих устройствах читайте уже в текущем номере «Домашнего ПК», а в июльском ждите развернутого репортажа наших корреспондентов с E3 2005.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ

№ 6 (78), июнь 2005





Научные программы

В нашем журнале уже говорилось о программах для тех, кто занимается высшей математикой. В этот раз мы рассматриваем утилиты, которые пригодятся химикам, квантовым физикам, астрономам, а также тем, кому требуется рисовать графики, диаграммы и схемы для своих научных работ.



с.20

» ТЕСТИРОВАНИЕ LCD-МОНИТОРОВ

Мы собрали на тестирование пятнадцать самых быстрых LCD разных производителей с диагональю 17 и 19 дюймов. Сейчас уже можно говорить о новой тенденции: последние модели все чаще сочетают высокую скорость реакции с достаточно большими углами обзора и высоким уровнем изображения. Поэтому именно на качество и скорость мы обращали внимание в первую очередь.

Empire Earth 2

с.114

По большому счету, у Empire Earth 2 всего два недостатка. Очень трудно пересилить себя и не стереть ее с винчестера в первый же день игры, но еще труднее оторваться от нее на следующий. Остальное – лишь элементы дизайна.

с.98

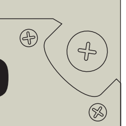
PlayStation 3 vs. Xbox 360

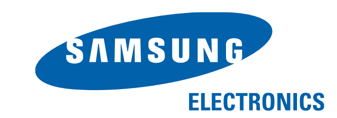
Великое противостояние консолей продолжается! Два мощнейших развлекательных мультимедийных домашних центра от двух непримиримых противников – Sony и Microsoft. Производительность, измеряющаяся в терафлопах, поддержка HDTV, революционная графика и невероятные сетевые возможности по весьма низкой цене – все это ждет нас в самом ближайшем будущем.





СОДЕРЖАНИЕ диска ДПК-CD





июнь 2005

ПРОГРАММЫ:

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ

ИГРЫ

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ПАТЧИ

ВИДЕО

ДРАЙВЕРЫ

ВИДЕОКАРТЫ

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

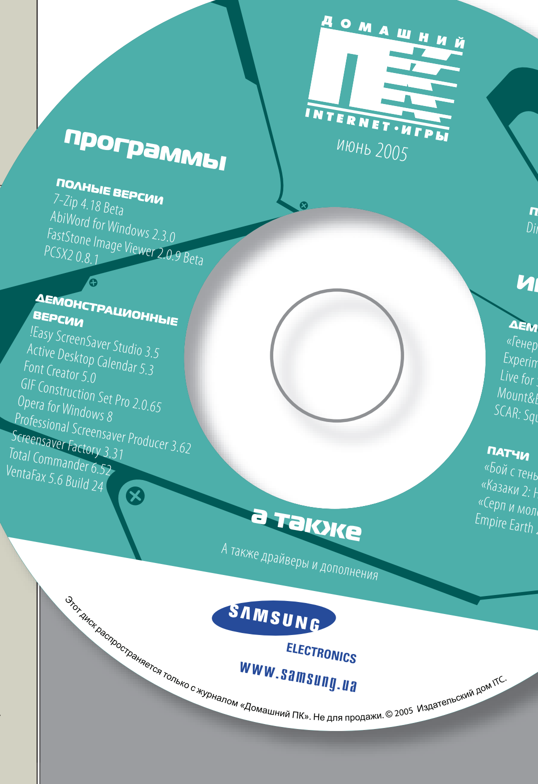
«Издательский Дом ITC» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.

«ДПК-CD, июнь 2005» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 6, 2005 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.



ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»

Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»

Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»

Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.

Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком ⇨ СМОТРИ НА ДИСКЕ

Slim LCD монітори

LG Life's Good

як не крути – ІДЕАЛЬНО

forte Mirror

Гарантія!*

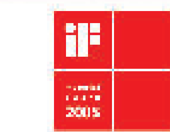
на кожний піксель

http://ua.lge.com











ULTRA *Slim* серія (Flatron LCD L1980Q(U), L1780Q(U))



L1980Q(U)



- Тип: 19" РК монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Час реакції матриці:
  8 мс (для моделі L1980Q)
  12 мс (для моделі L1980U)
- Кути огляду: 160° (гор.)/160° (верт.)
- Інтерфейс:
  — Цифровий (DVI)
  — Аналоговий (D-Sub)
- Спеціальні функції:
  — AutoMirror (АвтоДзеркало)
  — AutoPivot (АвтоПоворот)
  — Безкнопочне управління
  — LiquidColor
  — FLATRON f-ENGINE
- Подвійний шарнірний механізм
- Сенсорна кнопка живлення

L1780Q(U)

- Тип: 17" РК монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Час реакції матриці:
  8 мс (для моделі L1780Q)
  12 мс (для моделі L1780U)
- Кути огляду: 160° (гор.)/160° (верт.)
- Інтерфейс:
  — Цифровий (DVI)
  — Аналоговий (D-Sub)
- Спеціальні функції:
  — AutoMirror (АвтоДзеркало)
  — AutoPivot (АвтоПоворот)
  — Безкнопочне управління
  — LiquidColor
  — FLATRON f-ENGINE
- Подвійний шарнірний механізм
- Сенсорна кнопка живлення

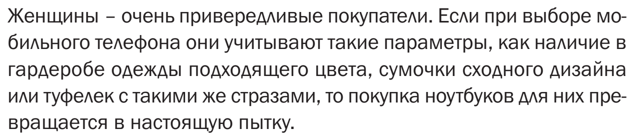
Центральний сервісний центр "Лагуна Сервіс" у Києві: тел. (044) 412-42-19

*При наявності навіть одного яскравого дефектного пікселя чи суб-пікселя у моніторів 40-ї та 80-ї серій (Lxx40x, Lxx80x) Ви маєте можливість звернутись до уповноважених сервісних центрів для усунення дефекту. Наявність одного темного пікселя чи суб-пікселя допускається. Перелік сервісних центрів вказано у гарантійному талоні.



НОУТБУКИ С «БЕНЗОБАКОМ»: ПРОДОЛЖЕНИЕ ИСТОРИИ

IBM и Sanyo Electric объявили о планах создания прототипа батареи на топливных элементах DMFC (Direct Methanol Fuel Cell), специально предназначенной для использования в ноутбуках серии IBM ThinkPad.
К настоящему времени компаниями разработана базовая конструкция такой батареи, в которой воплотились последние достижения Sanyo в области увеличения срока действия топливных элементов. Согласно предварительным оценкам, одного картриджа должно хватить для функционирования мобильного ПК в автономном режиме в течение 8 ч. Предусмотрена также возможность использования компактной вспомогательной батареи Ultrabay Slim Battery, обеспечивающей резерв мощности питания для бизнес-приложений.
Как особо отмечается в заявлении IBM и Sanyo, немаловажным достоинством новых источников питания является то, что для их применения не нужно вносить изменений в конструкцию ноутбуков – они изначально спроектированы с целью достижения полной совместимости с большинством моделей ThinkPad.



НОУТБУКИ ДЛЯ МОДНИЦ



Женщины – очень привередливые покупатели. Если при выборе мобильного телефона они учитывают такие параметры, как наличие в гардеробе одежды подходящего цвета, сумочки сходного дизайна или туфелек с такими же стразами, то покупка ноутбуков для них превращается в настоящую пытку.
До сих пор особого выбора не было – либо банальный, строгий, занудный черный (серый, белый), либо «экстравагантный» красный Ferrari-style. Но кто в этом сезоне носит красный цвет?
Голландская компания Tulip озаботилась проблемами модниц и подготовила целый букет «Тюльпанов» (Tulip) – именно так называется серия стильных ноутбуков для женщин. Внешний вид варьируется в довольно широких пределах, оформление создается буквально на любой вкус, а не стесненные в средствах бизнес-леди могут заказать устройство с персональным дизайном или оформленное бриьянтами.
Начинка, на удивление, тоже на уровне: AMD Turion, 1 GB ОЗУ, жесткий диск на 100 GB, пишущий привод DVD RW, интегрированная Web-камера с микрофоном, поддержка Wi-Fi и Bluetooth.





ПОЧУВСТВУЙ СИЛУ, АНАКИН

Вслед за компьютерами для модниц поговорим о ПК для другой, не менее удивительной аудитории. Поклонники сериала «Звездные войны» мало того что основали собственное вероучение, издают свои журналы и организовывают съезды похлеще, чем Коммунистическая партия СССР, так еще и вычислительную технику покупают под стать: исключительно джедайской (или ситховской) расцветки и комплектации.
Специально для таких оригиналов компания Alienware совместно с Lucas Films выпустила линейку компьютеров, оформленных в лучших традициях Star Wars. Честно говоря, если приглядеться, становится очевидно, что перед нами – стандартный корпус Alienware с нанесенным на него изображением, так сказать, «по теме». Кроме того, на ПК уже установлен пакет тем соответствующей направленности – для темных и светлых, а в комплекте идет карточка для бесплатного членства в фан-клубе любителей «Звездных войн». Только потенциальные покупатели такого устройства, пожалуй, и так в нем уже состоят.

НОВЫЙ АУДИОПРОЦЕССОР ОТ CREATIVE



После довольно долгого периода, когда все уж было решили, что прогресс в области компьютерного звука остановился, Creative Technology представила две новые разработки – аудиопроцессор X-Fi, содержащий 51 млн транзисторов и имеющий быстродействие свыше 10 тыс. MIPS, и программную технологию для его поддержки Xtreme Fidelity.

По заявлению компании, новые решения заметно улучшают звучание MP3-музыки путем ее конвертации из 16- в 24-битную кодировку и преобразования в формат окружающего звучания.

Кроме того, высокая производительность X-Fi позволяет освободить центральный процессор от обработки аудиоданных, повысив качество звукового сопровождения интерактивных игр, и реализовать технологию CMSS-3D, которая может моделировать многоканальный звук практически на любых наушниках.

Creative обещала провести демонстрацию новых приложений, использующих X-Fi, на выставке E3 2005, которая состоялась 18–20 мая этого года. О том, была ли презентация удачной, мы расскажем в нашем традиционном репортаже в следующем номере.



ПЛАНШЕТ БЕЗ ПРОВОДОВ



Забавно, но сейчас появление беспроводных планшетов действительно воспринимается как новость, несмотря на то что изначально планшеты для рисования никаких проводов не имели и компьютера не требовали. Однако в XXI веке представить современного художника без ПК сложно – настолько прочно вычислительная техника вошла в нашу жизнь.

Традиционно планшеты подключаются к компьютеру с помощью проводов, что достаточно сильно ограничивает возможности рисовальщика – ни к модели подойти поближе, ни ракурс сменить. По сути, художник этим проводом привязан к своему рабочему месту и даже пару шагов в сторону сделать не может.

«Непорядок», – решили инженеры Wacom и выпустили планшет graphire на основе Bluetooth. Таким образом, пользователь может отходить от ПК на расстояние вплоть до тридцати метров, что вместе с использованием ноутбука позволит рисовать пейзажи с натуры, а не копировать их с фотографий, как это часто случается.

N – ЗНАЧИТ NOKIA

Nokia представила серию мультимедийных аппаратов с необычными для этой компании индексами, начинающимися на N. Все новые устройства – это смартфоны, базирующиеся на платформе Nokia Series 60. Гвоздь программы – моноблок Nokia N91, оснащенный жестким диском на 4 GB, программным MP3-плеером и встроенным FM-приемником, а стандартный стереоразъем 3,5 мм позволяет использовать с N91 любые наушники. Его коммуникационные возможности также заслуживают похвалы: помимо поддержки EDGE, Bluetooth и порта USB 2.0, здесь есть адаптер WLAN.

Вторая модель носит обозначение N90 и представляет собой «раскладушку» с вращающимся вокруг продольной оси цветным дисплеем сверхвысокого разрешения. Возможности встроенной камеры более чем впечатляющие: 2 мегапиксела, оптика Carl Zeiss, автофокус, запись видео в формате MP4.

Третий упомянутый в анонсе аппарат, N70 – это продолжение модели Nokia 6680, смартфон на платформе Symbian Series 60, но с двухмегапиксельной камерой со вспышкой и двадцатикратным зумом. Есть стереофоническое FM-радио, поддерживающее технологию Visual Radio.



ЕЩЕ ОДИН КОНКУРЕНТ iPOD



Компания Archos, хорошо известная своими интересными решениями в области портативных мультимедиапроигрывателей, представила серию новых MP3-плееров Gmini XS 100.
Трехгигабайтовое устройство выпускается в корпусах разных расцветок и без проблем помещается в кармане рубашки. Проигрыватель поддерживает не только классический формат MP3, но и WMA, причем в том числе и защищенный. Таким образом, счастливые обладатели Gmini XS смогут покупать песни в онлайне и не бояться проблем с защитой.
Плеер автоматически синхронизируется с Windows Media Player 9-й или 10-й версии и подобно iTunes может переносить песни, альбомы и плейлисты с компьютера на устройство. Разумеется, поддерживаются все параметры ID3-тегов, включая сортировку и поиск по жанрам, году выпуска и исполнителю. В продаже Gmini XS 100 появится в самом ближайшем времени, однако его цена все еще не обьявлена.





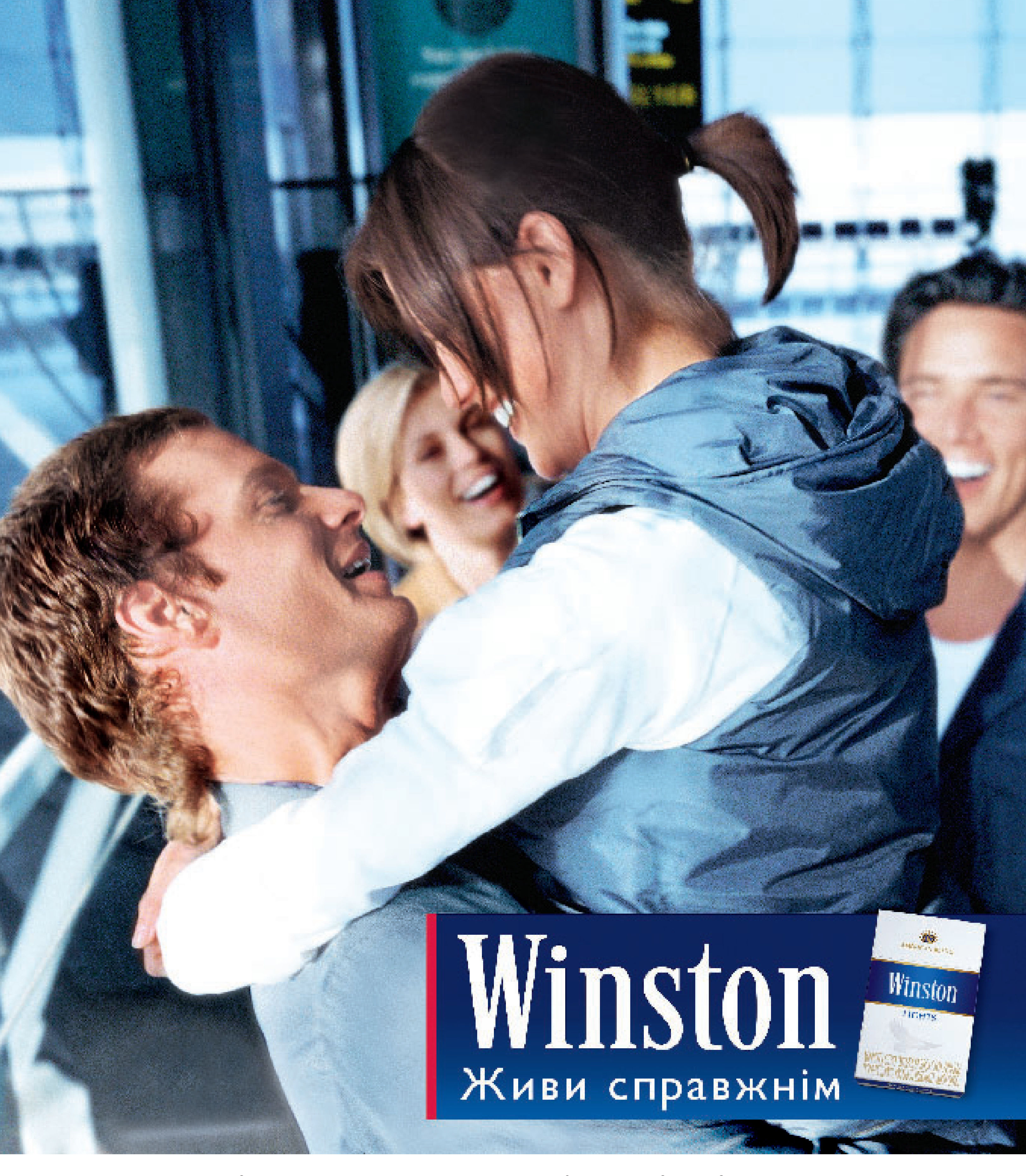
БЫСТРЫЙ И ТОНКИЙ

Konica Minolta анонсировала новую камеру из популярного семейства DiMAGE X. Пятимегапиксельную модель X60 можно смело назвать крохой: миниатюрные габариты 84×56×22 мм и масса 115 г (без батарей и карточки SD) позволяют ей легко помещаться в кармане рубашки или брюк, не говоря уже о дамской сумочке. Но на потребительских качествах это совершенно не сказалось. Модель отличается от своей предшественницы DiMAGE X50 ЖК-дисплеем увеличенного размера (2,5 дюйма по диагонали), кроме того, камера имеет самый большой в этой серии объемом встроенной памяти – 15 MB.
X60 обеспечивает наименьшее время подготовки к съемке среди всех компактных камер с 3-кратным оптическим увеличением – первый снимок можно получить примерно через 0,5 с после ее включения. Задержка срабатывания затвора составляет около 0,08 с.
Устройство поступит в продажу в конце мая по рекомендуемой цене $350.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ФОТОПЕЧАТНИК

Компания Epson представляет новый многофункциональный фотоцентр Epson Stylus Photo RX700. Это изделие класса hi-end, что подтверждается использованием для печати капель объемом 1,5 пиколитра и разрешением сканера 3200 dpi, а для просмотра и редактирования изображений применяется высококачественный ЖК-экран Photo Fine.
Но главное, что делает Photo RX700 уникальным, это его полная независимость от компьютера и носителя данных. Конечно, принтеры с возможностью печатать фото напрямую с цифровой камеры были и раньше, но детище Epson умеет гораздо больше. RX700 способен получать снимки с пленки, карты памяти, мобильного телефона (через Bluetooth) или USB-дискеты.
Изображение можно отредактировать на большом ЖК-экране (6,25 см по диагонали), добавить оформление из заготовок и тут же распечатать. При желании пользователь волен не выводить снимки на бумагу, а сохранить их на карту памяти или тот же USB-брелок.
В наших магазинах Epson Stylus Photo RX700 ожидается уже в начале лета – отличный подарок к отпуску.




Winston
Живи справжнім
Winston



Keepmass KM-350

Цена – $223

Продукт предоставлен
GoTView,
тел. (044) 517-8218

Объем памяти
1 GB

Функции
MP3-плеер, диктофон, FM-радио

Габариты и масса
36×68×17,2 мм, 50 г

Время работы батареи
до 11 ч

Интерфейс
USB 1.1

Являясь продолжением старой серии MP3-плееров Keepmass, KM-350 имеет полностью переделанный дизайн. Устройство стало немного меньше и внешне очень похоже на зажигалку Zippo, в первую очередь благодаря сдвигающейся крышке из нержавеющей стали. Легким движением пальца она смещается вниз, открывая доступ к небольшой панели с клавишами управления.

С первого взгляда определить, где у проигрывателя дисплей, нельзя. OLED-экран от Kodak скрыт под темной тонированной поверхностью, занимающей половину площади плеера, и становится виден лишь после включения устройства. Управление неплохо продумано, для того чтобы понять, что здесь к чему, нам даже не пришлось открывать руководство пользователя. Навигация по меню осуществляется с помощью покрытого резиной мини-джойстика. Стоит отметить полную русификацию меню и умение работать с русскоязычными тегами – плееры Keepmass полностью адаптированы к нашему рынку.

Функционально по сравнению с KM-300 никаких изменений нет. Что можно еще добавить в устройство, и так имеющее MP3-проигрыватель, диктофон, и FM-приемник? Правильно, память. У нового плеера ее целый гигабайт. Всего лишь одно «но» портит впечатление от устройства – интерфейс USB 1.1. Если при небольших объемах в 128 MB его архаичность не так заметна, то заполнение гиганта KM-350 может занять достаточно много времени.

Напоследок стоит обратить внимание на комплектацию. Кроме стандартных наушников и USB-кабеля, в коробке имеются переходник Mini-USB–USB с собственным чехлом, зарядное устройство для сетей 220 В и шнурок для ношения плеера на шее.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Стильный и емкий плеер для тех, кто никуда не спешит

ЗА
Отличная оснащенность; большая емкость флэш-памяти

ПРОТИВ
Низкоскоростной USB 1.1

ASUS W3H00V

Цена – $2050

Продукт предоставлен
представительством ASUS в Украине, www.asusnb.ru

Процессор
Intel Pentium M Dothan 735 (1,6 GHz)

Оперативная память
512 MB

Экран
14" (1280×768)

Видеоадаптер
ATI Mobility Radeon X600 64 MB

Жесткий диск
60 GB, 4200 об/мин

Оптический накопитель
DVD-ROM/CD-RW

Сетевые возможности
10/100 Ethernet, V.92-модем, Wi-Fi

Интерфейсы
3×USB 2.0, FireWire, IrDA, S-Video, VGA

Встроенный кард-ридер
PC Card Type II, SD/MMC/MS

Габариты (Ш×Г×В)
330×247×32 мм

Масса 2,2 кг

Аккумулятор
Li-Ion, 4800 мА•ч, 14,8 В

Интерфейсы
USB 2.0 (2), FireWire (6-pin), VGA-out, наушники, микрофон

На рынке присутствует довольно много широкоформатных ноутбуков с диагоналями 12 и 15 дюймов, но 14-дюймовый widescreen – явление нечастое. Выгоды от такого решения очевидны: глубина устройства составляет всего 24,7 см, что лишь на несколько миллиметров превышает соответствующий параметр в типичных 12-дюймовых лэптопах, а размер экрана при этом значительно больше.

ASUS W3H00V отличается от своего предшественника – модели W3N – новой платформой, внешность же осталась практически без изменений. Крышка дисплея изготовлена из полированного металла, корпус – из пластика темного цвета. Стоит отметить оригинальные дополнительные клавиши, размещенные на боковых гранях устройства, – с их помощью можно переключать режимы энергосбережения (Power4 Gear+) при автономной работе, включать беспроводные интерфейсы и управлять воспроизведением медиафайлов в режиме *Audio DJ*. Кнопку включения питания конструкторы вынесли на правую сторону, а для того чтобы пользователь ее не потерял, она подсвечена синим светодиодом.

Экран обладает хорошим запасом яркости, неплохим быстродействием матрицы и высокой четкостью изображения. Единственное, на что можно посетовать, – антибликовое покрытие не самое эффективное, да и углы обзора не рекордные, однако это не причиняет особого дискомфорта.

Отлично сбалансированная конфигурация позволяет полноценно работать и комфортно отдыхать – ASUS W3H00V оснащен мощным видеоадаптером, производительным процессором и оптимальным на сегодня объемом ОЗУ. Время автономного функционирования составляет 3,5 ч, что для такой конфигурации очень хороший показатель. Итак, со всех точек зрения это одна из самых удачных широкоформатных моделей на рынке.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Удачная модель с 14-дюймовым широкоформатным экраном

ЗА
Большой дисплей при малой глубине устройства; высокая производительность и длительное время автономной работы

ПРОТИВ
Клавиатура расположена довольно близко к дисплею; металлические кнопки тачпада нажимаются туго



Speedlink
Competition Pro SL-6602

Цена – $20

Продукт предоставлен
Eletek,
тел. (044) 495-2911

Оси
2 цифровые

Кнопки
4

Интерфейс
USB

Так случилось, что в нашу редакцию ретро-джойстик от Speedlink попал одновременно с русской локализацией сборника классических игр Midway эпохи игровых автоматов первого поколения и восьмиразрядных домашних компьютеров. И, на наш взгляд, более удачный комплект для подарка взрослому поклоннику классических видеоигр найти сложно.

Competition Pro внешне практически не отличается от устройств двадцатилетней давности: пластик удачно имитирует текстуру покрытия классических джойстиков, ручка слегка шероховата и хорошо лежит в ладони, правда, вместо присосок на основании – резиновые антискользящие ножки.

Очень хорошо, что стик сделан из железа, а пластиком только покрыт. Как показали испытания, старые игры на несколько порядков сложнее современных, поэтому менее прочное устройство может и не пережить особо активной сессии в тот же Gauntlet или Vindicators. У продукта Speedlink таких проблем, к счастью, не наблюдается, и все испытания он выдержал с честью.

Установка джойстика не вызывает никаких сложностей, он распознается стандартными средствами MS Windows.

Альтернативой данному устройству может служить ATARI Classics – еще один ретро-контроллер, подключаемый прямиком к телевизору и содержащий десять известных классических игр. С другой стороны, с Competition Pro вы не ограничены в выборе, благо свои сборники знаменитых игр 70–80-х гг. выпустили почти все известные компании, а редкие вещи можно спокойно запустить на эмуляторах – в большинстве случаев это вполне законно, по крайней мере, если вы в свое время заплатили за них.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный подарок любителю ретро-игр

ЗА	ПРОТИВ
Хорошее качество исполнения; прочный металлический джойстик	Цена



Logitech
Precision PC Gaming Headset

Цена – $48

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Диапазон частот (гарнитура)
20–20 000 Гц

Чувствительность
-58 дБ·В/мкбар (-38 дБ·В/Па) +/-4 дБ

Диапазон частот (микрофон)
100–16 000 Гц

Разъем
3,5 мм

Длина кабеля
3 м

При создании данной гарнитуры Logitech явно учитывала многочисленные пожелания игроков, недовольных стандартными устройствами. Внимание создателей к деталям сразу же бросается в глаза. Во-первых, главная проблема обычных наушников и гарнитур при использовании в играх заключается в том, что спустя пару часов они начинают сильно давить на уши, вызывая болезненные ощущения и чувство онемения. В Precision сами динамики вынесены чуть в сторону, так что наушники охватывают область вокруг ушей, а не давят на них.

Во-вторых, крепление с оголовьем сверху часто мешает: потеет макушка, да и поворачиваться неудобно, так что теперь немеет уже шея. Детище Logitech охватывает голову сзади. В этом, правда, заключен и главный недостаток устройства: оголовье никак не регулируется и потому на некоторых людях сидит слишком свободно, а другим, наоборот, давит. Поэтому мы настойчиво рекомендуем примерить эту гарнитуру (впрочем, как и любую другую) перед покупкой.

Качеством звука мы остались очень довольны. В недавнем тесте комплектов («Домашний ПК», № 3, 2005) лучше Logitech Precision показал себя только флагманский продукт Labtec, да и то разница между ними практически не заметна. Данное устройство хорошо не только для игр, но и для прослушивания музыки. Запись звука также оказалась на высоте, хотя положение микрофона, к сожалению, регулируется только по одной оси, так что расположить его ближе или дальше ото рта невозможно.

В целом, несмотря на некоторые конструктивные недостатки и сравнительно высокую стоимость, Precision является, пожалуй, идеальным выбором для требовательного игрока, предпочитающего сетевые шутеры.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Прекрасная гарнитура, которая подойдет не только игрокам

ЗА	ПРОТИВ
Отличное качество звука; хороший микрофон; приятный дизайн	Нерегулируемое оголовье; высокая цена



HP
Photosmart 8453

Цена – $355

Продукт предоставлен представительством HP в Украине, тел. (044) 490-6120

Скорость печати
26/20 с./мин (в монохромном/цветном режиме)

Максимальное разрешение
4800×1200 dpi

Память (стандартная/максимальная)
64/64 MB

Интерфейс
USB, PictBridge, Ethernet

Максимальная нагрузка в месяц
3 тыс. листов

Максимальный ресурс картриджей (черного/цветного)
800/450 тыс. листов

Габариты (Ш×В×Г)
536×192×401 мм

Масса
8 кг

Отличительное свойство модели Photosmart 8453 – встроенный сетевой интерфейс Ethernet, который позволяет работать с принтером сразу нескольким пользователям и облегчает его установку в точках, удаленных от постоянного рабочего места. Но этим особенности Photosmart 8453 не исчерпываются: в нем одновременно используются три картриджа – обычный цветной, а также фотографические цветной и серый. Вместо последнего можно устанавливать черный для максимальной экономичности печати текстовых документов, и с его помощью Photosmart 8453 успешно соперничает в производительности с лазерными принтерами той же ценовой категории. Серый картридж предназначен для черно-белых снимков с профессиональным качеством. Традиционная цветная фотопечать у данной модели также на высоте. Фотографии практически нельзя отличить по виду от полученных в фотолабораториях, передача градиентов и телесных цветов даже на самых светлых участках неплохая. Технические тесты на разрешение и проработку мелких деталей также прошли на «отлично», а производительность фотопечати позволяет принтеру выводить снимки 10×15 см с настройками максимального качества за 1,5–2 мин (в зависимости от объема оригинала), а формата A4 – за 5 мин. Принтер оборудован мультиформатным кард-ридером, поддерживающим большинство современных типов карт памяти, экраном с диагональю 6,4 см и разъемом PictBridge, обеспечивающим ввод данных непосредственно из цифровой фотокамеры. Для полной «упакованности» устройству не хватает только встроенной поддержки беспроводных интерфейсов, но такие возможности становятся доступны с помощью дополнительных адаптеров или в модификации HP Photosmart 8473.



Струйный фотопринтер класса high-end

ЗА	ПРОТИВ
Высокая производительность; отличное качество печати; встроенный сетевой интерфейс	При такой цене желательна поддержка Wi-Fi





Lexmark E230

Цена – $145

Продукт предоставлен представительством Lexmark в Украине, тел. (044) 494-2557

Скорость печати
18 с./мин

Максимальное физическое разрешение
600×600 dpi

Объем памяти (стандартный/максимальный)
8/8 MB

Тип интерфейса
USB, LPT

Максимальная нагрузка в месяц
10 тыс. листов

Ресурс картриджа (стартового/стандартного)
1,5/2 тыс. листов

Емкость подачи/приема
250/150 листов

Встроенный дуплекс
Нет

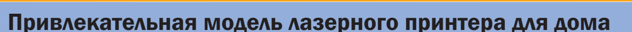
Габариты
353,1×396,2×248,9 мм

Масса
9,98 кг

С тех пор как цены на лазерные принтеры достигли отметки $150, эти устройства привлекли внимание домашних пользователей, которым приходится регулярно печатать текстовые документы. С данной задачей они справляются куда лучше своих струйных собратьев, особенно в плане экономичности и быстродействия. Сегодня доступны недорогие модели, способные печатать до 20 с./мин, а ведь еще несколько лет назад подобные показатели были лишь у сетевых аппаратов за многие сотни, а то и тысячи долларов.

Вместе с тем дальнейшее наращивание производительности в бюджетном сегменте уже не будет идти столь быстрыми темпами, как прежде. В результате компаниям придется искать иные способы привлечения внимания покупателей к своим продуктам. И тут на первый план может выйти такой фактор, как оригинальный дизайн, тем более что для домашних пользователей он действительно важен. Говорить о подобной тенденции позволяет новинка от Lexmark с корпусом из черного и серебристого пластика, что выделяет ее из толпы светло-серых конкурентов. При этом стоит отметить и относительно небольшие габариты устройства в сравнении с большинством других моделей лазерных принтеров.

В нашем экспресс-тестировании Lexmark E230 показал время выхода первой страницы 13 с при печати 10-страничного текстового документа, а весь материал был готов за 44 с. На вывод же 10-страничной презентации, содержащей несколько фотографий, потребовалось чуть меньше 1 мин. Примечательно, что даже на таком сложном документе, как презентация, скорость почти не снизилась. Таким образом, можно уверенно рекомендовать это устройство для любых задач, где не требуется цветная печать, а его оригинальный дизайн подойдет к любому интерьеру.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Привлекательная модель лазерного принтера для дома

ЗА	ПРОТИВ
Высокая производительность; доступная цена; отличный дизайн	Недостатков не выявлено

Biostar iDEQ 300G

Цена – $460

Продукт предоставлен IT-Link, тел. (044) 490-9533

Платформа
LGA775

Чипсет
Intel i915G + ICH6R

Тип памяти
DDR 400 (максимум 2 GB)

Слоты расширения
PCI Express x16 (1), PCI (1)

Разъемы на плате
SATA (2), ATA100 (1), USB 2,0 (4), LAN, VGA D-sub, IEEE 1394

Разъемы на передней панели
USB 2.0 (2), IEEE 1394, выходы на наушники и микрофон, SPDIF-out

Кард-ридер
7-in-1, мультиформатный

Габариты
216×342×193 мм



Новая barebone-система от Biostar обладает всеми качествами, которыми славятся мультимедийные «кубики»: миниатюрный и легкий алюминиевый корпус, эффектная внешняя панель, клавиши оперативного управления аудио- и видеоплеером, функциональный пульт ДУ. Но есть у нее и уникальная особенность: внутреннее пространство скомпоновано гораздо удачнее, чем у продуктов, которые мы видели до сих пор.

Применение материнской платы BTX позволило разместить все основные «нагревательные элементы» в одну линию и обойтись всего двумя вентиляторами для их охлаждения. Освободившегося по бокам пространства оказалось более чем достаточно для того, чтобы можно было безболезненно установить два жестких диска, оптический накопитель, полноразмерную видеокарту с однослотовой системой охлаждения и любую PCI-плату расширения. Стоит ли говорить, насколько удобно заниматься сборкой ПК на базе этой barebone-системы.

Помимо очень неплохого стандартного оснащения, iDEQ 300G оборудован грамотно реализованным внешним SATA – кроме самого интерфейсного разъема, наружу выведен и кабель питания для жесткого диска, что оценят пользователи, привыкшие переносить данные на обычном винчестере.

Единственное, что можно с некоторой натяжкой отнести к недостаткам устройства, – это реализация мультимедийной составляющей. Система изначально рассчитана на работу с Windows XP Media Center Edition, и в автономном режиме пользователю доступен лишь прием радиостанций FM-диапазона. В таком режиме управление громкостью и переключением между станциями возможно только с лицевой панели, пульт начинает полноценно функционировать уже после загрузки операционной системы. Впрочем, это не критично, так как включить режим ПК с него все же получится.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Одна из лучших barebone-систем с уникальной конструкцией

ЗА	ПРОТИВ
Эффективная система вентиляции; максимальный комфорт при сборке; современная платформа	Управление мультимедийными функциями могло быть более гибким

Logitech Cordless
Desktop MX 3100

Цена – $167

Продукт предоставлен
DataLux, тел. (044) 249-6303



Новая серия беспроводных desktop-наборов от Logitech, младшие модели которой имеют индекс LX, пополнилась старшими комплектами MX.

В составе набора MX3100 – клавиатура от Logitech Cordless Desktop LX 700, произведшая на нас впечатление еще два месяца назад. Единственное отличие – более яркая синяя перламутровая вставка из пластика в цвет мыши. Собственно, главное здесь именно мышь – великолепная Logitech MX 1000 Laser Cordless Mouse с док-станцией. Вместе с клавиатурой она смотрится просто потрясающе. Но и стоит это удовольствие недешево, почти столько же, сколько обновленный комплект Logitech dNovo (на Западе их цены вообще равны). Впрочем, есть набор и чуть подешевле – MX3000, и с более простой мышью – MX 700 (тоже с зарядкой).

ВЕРДИКТ ★★★★★



Самый стильный после dNovo, но и не менее дорогой desktop

Sweex Retractable
USB Mouse



Цена – $13

Продукт предоставлен
«Агатис», www.agatis.biz

Изобретенный несколько лет назад формат «микромыши» поначалу не привлек особого внимания. Лишь сравнительно недавно такие продукты стали активно продвигаться в качестве аксессуара для ноутбуков. Эти компактные манипуляторы можно в крайнем случае разместить на корпусе самого ноутбука, и он окажется гораздо удобнее любого интегрированного средства управления курсором (тачпад или джойстик). Так что на сегодняшний день все основные производители периферии имеют подобные модели в своем ассортименте. Вариант от Sweex отличается стильным дизайном с металлическими вставками на верхней плоскости и очень приятным на ощупь черным нескользким покрытием, которое чем-то напоминает замшу. А сворачивающийся USB-шнур уже стал привычным атрибутом «микромышей». Хотя на рынке встречаются и более высококлассные манипуляторы, для своей цены это очень хороший продукт.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Хороший вариант, который заинтересует владельцев ноутбуков





Olympus Camedia C-55 Zoom

Цена – $340

Продукт предоставлен
представительством Olympus в Украине, olympus.ua

Матрица	CCD, 1/1,8"
Млн пикселов	5,1
Максимальный размер кадра	2592×1944 пиксела
Объектив	Фокусное расстояние 7,9–39,5 мм
Эквивалент для 35 мм пленочных камер	38–190 мм
Zoom	Оптический 5x
Светочувствительность матрицы (экв. ISO)	Авто, 80, 100, 200, 400
Габариты	110×67×47 мм
Масса (без аккумуляторов и карты памяти)	245 г

По дизайну C-55 очень отличается от других камер Olympus и внешне слегка напоминает модели от Canon. В этом аппарате используется не ставший уже фактически стандартным литий-ионный аккумулятор, а четыре батарейки АА, помещенные в металлический выступ в правой части корпуса (заметим, что такое решение делает камеру более ухватистой). В функциональном же плане C-55 Zoom во многом схожа с C-5000 Zoom (за исключением разве что отсутствующего у C-55 разъема для подключения внешней вспышки).

Кроме автоматического режима и набора из десяти сюжетных программ, эта камера может похвастать возможностью ручной установки параметров, а также съемкой с приоритетом выдержки или диафрагмы.

Включение, автофокусировка и трансфокация объектива осуществляются очень быстро (при хорошем освещении наведение на резкость, например, выполняется буквально за доли секунды).

C-55 демонстрирует отличную цветопередачу и очень хорошую деталировку изображений. Однако по краям кадра периодически проявляются хроматические аберрации, а на контрастных снимках пропадают детали в тенях: сказывается нехватка динамического диапазона. Впрочем, справедливости ради следует сказать, что по сравнению с другими аппаратами этого же класса у C-55 упомянутые артефакты весьма незначительны.

Отдельно стоит отметить отличную макросъемку: объекты выглядят объемно, чувствуется глубина пространства, а использование вспышки не приводит к пересвечиванию. Минимальная дистанция фокусировки (в режиме *Супермакро*) – 2 см от передней линзы объектива.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Удобная камера для ежедневной съемки

ЗА
Очень хорошее качество снимков; отличное макро; великолепная эргономика

ПРОТИВ
Отсутствие разъема типа горячий башмак



LaCie d2 Hard Drive Extreme 250 GB

Цена – $350

Продукт предоставлен
WEGA Distribution, тел. (044) 461-9284

Интерфейс	2×FireWire 800, 1×FireWire 400, 1×USB 2.0
Неформатированная емкость	250 GB
Частота вращения	7200 об/мин
Объем кэш-буфера	8 MB
Масса	1,5 кг
Габариты	173×44×160 мм

Этот внешний жесткий диск оснащен не одним, а сразу тремя интерфейсами: на задней стенке корпуса расположены два гнезда FireWire 800 и по одному – FireWire 400 и USB 2.0. Накопитель выполнен в «бронированном» алюминиевом корпусе, который снабжен пазами на верхней и нижней гранях. По желанию пользователя на одну из них может крепиться подставка для вертикального размещения диска. Массивный (1500 г) конструктив несет не только эстетическую, но и практическую нагрузку, так как предотвращает повреждение жесткого диска при ударах, а также снижает до минимума риск соскальзывания его со стола либо с системного блока ПК.

Из органов управления и индикации имеется только голубая кнопка на верхней части лицевой панели, служащая для запуска диска. Она же по совместительству выполняет и роль сигнального светодиода дисковой активности. Схема питания хорошо продумана: при выключении системы энергоснабжение диска также автоматически прекращается.

Внутри находится IDE-винчестер емкостью 250 GB с частотой вращения шпинделя 7200 об/мин и буфером объемом 8 MB. Комплект поставки включает, помимо самого устройства, внешний блок питания и полный набор необходимых интерфейсных кабелей для всех типов подсоединения.

Пропускная способность FireWire 800 (IEEE 1394b) перекрывает возможности современных винчестеров по скорости чтения с пластин. Таким образом, для внешних жестких дисков интерфейс перестал быть узким местом: ни FireWire 400, ни USB 2.0 не могут этим похвастать. С учетом распространения интегрированных контроллеров IEEE 1394b в новейших высокоуровневых материнских платах можно говорить о реальной востребованности нового продукта LaCie.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Оптимальное сочетание функциональности, универсальности и эстетики

ЗА
Три интерфейса; продуманная и надежная конструкция; возможность монтажа в стойку

ПРОТИВ
Высокая цена; не лучший вариант разъема питания





Genius SP-HF2.0 1250

Цена – 300 грн

Продукт предоставлен
DataLux,
тел. (044) 249-6303

Конфигурация
2.0-канальная

Материал корпуса
MDF

Динамики
5,25"; 1,85"

Мощность
36 Вт (RMS)

Габариты
180×330×200 мм

Компания Genius уже радовала нас очень качественными и вполне доступными комплектами акустики для домашнего кинотеатра («Домашний ПК», № 11, 2004, http://itc.ua/18962), и с тех пор мы всегда присматриваемся (точнее, прислушиваемся) к ее новым моделям.

Стереосистема SP-HF2.0 1250 привлекает к себе внимание прежде всего своей неординарной внешностью. Корпуса колонок выполнены из дерева (MDF), покрыты роскошным черным глянцевым лаком и установлены на высокие конусообразные ножки, уменьшающие вибрацию. Динамики – 1-дюймовый полипропиленовый твиттер и бумажный 5-дюймовый вуфер, которые в сумме могут выдать до 36 Вт звуковой мощности. Серебристые рамки вокруг них и белый цвет басового динамика придают колонкам определенный шарм.

На передней панели правого динамика расположены органы управления: кнопка включения, регулировки уровня, низких и высоких частот, а также гнездо выхода для наушников. Усилитель интегрирован в эту же колонку, из-за чего ее масса больше.

Однако перейдем, наконец, к самому интересному. По нашему мнению, предъявлять к звучанию такой мультимедийной акустики завышенные требования особого смысла нет, поскольку это явно не та ценовая категория, где подобные запросы уместны. Тем не менее тембральный баланс при воспроизведении музыки Genius SP-HF2.0 1250 практически не нарушается. Конечно, ей недостает масштабности звучания, а также разрешения и подробности в верхних частотах (из-за твиттера), но уже одно то, что при весьма скромных размерах система может выдать неплохие басы и в целом довольно приятное звучание, как минимум заслуживает внимания.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Симпатичные колонки с неплохим звуком для своего класса. Возможно, чуть дороговаты

ЗА	ПРОТИВ
Привлекательный внешний вид; приятный звук	Качество ВЧ-динамика; глянцевый лак очень легко испачкать

Icemat Siberia

Цена – $90

Продукт предоставлен
Eletek,
тел. (044) 495-2911

Характеристики наушников
18–28000 Hz, чувствительность 99–104 дБ (SPL@1kHz, 1V RMS)

Длина кабеля
1,0 + 1,8 м

Разъем
3,5 + 6,3 мм (переходник)

Тип микрофона
направленный

Характеристики микрофона
80–15000 Hz, чувствительность -38 дБ (1V/P@1 kHz)

Датская компания SoftTrading известна профессиональным игрокам всего мира своими ковриками Icemat и Steelpad. Недавно датчане удивили всех сообщением о выпуске продукции совершенно иного характера – из области компьютерного аудио. На самом деле связь между ковриками и наушниками существует, причем довольно прочная: и то и другое (вместе с мышками) является предметом потребления прогеймерами.

Наушники Icemat Siberia разрабатывались в сотрудничестве с ведущими европейскими киберспортсменами, поэтому неудивительно, что каждая деталь проработана именно так, как это могли бы желать игроки. Неожиданное дизайнерское решение с активным применением белого пластика просто потрясает, владельцы плееров Apple iPod будут в восторге. Несмотря на внушительные размеры, Siberia отличается небольшим весом, а значит, голова не устанет за время многочасовых «баталий».

Микрофон, традиционный для «мультимедианаушников», не является частью конструкции и при необходимости может быть полностью отсоединен. В комплекте даже поставляется уголок для крепления микрофона на монитор. Метровый шнур от наушников с толстым кабелем и позолоченным разъемом не будет мешать при использовании Siberia вместе с портативным плеером, а для компьютерного применения есть почти двухметровый удлинитель с регулятором громкости. Это тоже забота об игроках, решающая сразу две проблемы: быстрого управления громкостью звука в игре и подключения наушников к аудиовыходу на задней стенке ПК.

В итоге у Icemat получились практически идеальные наушники для профессионального геймера, способные удовлетворить самых взыскательных пользователей в том, что касается комфорта, а также точности отображения звуковых эффектов в игре.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Впечатляющий дебют Icemat на рынке игрового аудио

ЗА	ПРОТИВ
Прекрасное звучание; продуманная конструкция; эффектный дизайн в стиле Apple; отдельный микрофон; внимание к деталям	Нет


FLATRON Slim
My Computer
ICQ
Ярлык для Установк...
SF011.JPG

LCD для игр: скорость без потери качества

Дмитрий Баламут

Со времени нашего последнего тестирования LCD-мониторов прошло уже полгода, и на рынке успели появиться новые интересные игровые модели. Еще в конце 2004 г. сочетание высокой скорости ЖК-матрицы и качественного отображения было большой редкостью, да и цены на такие дисплеи казались заоблачными. Наиболее распространенными среди быстрых мониторов были и все еще остаются модели, оснащенные матрицей TN. Различные производители по-разному справились с проблемами цветопередачи и углов обзора у данного типа матриц. Но лидерами тестирования оказались дисплеи на основе технологий MVA и PVA, которые, кроме высокого качества, демонстрируют еще и малое время отклика (порядка 8 мс). Таким образом, сейчас мы уже можем говорить о новой тенденции – последние модели все чаще сочетают высокую скорость реакции с достаточно большими углами обзора и отличной цветопередачей.

Мы собрали на тестирование 15 максимально быстрых моделей разных производителей с диагональю 17 и 19 дюймов. Но на этот раз основным критерием оценки была не скорость сама по себе, а именно сочетание скорости и качества. Как всегда, мы применяли подключение только по цифровому интерфейсу (DVI). Наличие входа DVI уже стало неотъемлемым атрибутом LCD-монитора, и модели без него в данный материал не попали.

Для тестирования мы использовали набор изображений, в который входили фотографии для оценки передачи телесного цвета, а также тестовые таблицы для проверки диапазона яркостей по каждому из цветовых каналов и оценки углов обзора. Кроме того, учитывалось отображение градиентов и равномерность подсветки. Тесты скорости реакции и размытия подвижных объектов проводились с помощью специального ПО и игры Unreal Tournament 2004. Мониторы подключались по цифровому интерфейсу к видеокарте ATI Radeon 9600 Pro и разогревались на протяжении получаса перед началом экспериментов. Мы использовали заводские установки, но если они являлись неоптимальными и тесты выявляли определенные недостатки – тогда производилась ручная регулировка. Но, как показала практика, с помощью тонкой настройки можно исправить далеко не все, и при всем богатстве выбора качественных мониторов (а мы собрали только такие!), лишь немногие могут удостоиться высшей оценки.

BENQ



FP71V+
FP937s+

HYUNDAI



ImageQuest L72D
ImageQuest Q19

LG



Flatron L1780Q
Flatron L1980QN

NEC



MultiSync LCD1970GX

SAMSUNG



SyncMaster 730B
SyncMaster 173P+
SyncMaster 930B
SyncMaster 193P+

SONY



SDM-HS75P
SDM-HS95P

VIEWSONIC



VP171b
VP191b

BenQ FP71V+



Цена – $400

Диагональ 17"
Разрешение 1280×1024
Максимальный режим для DVI 75 Hz
Время отклика матрицы 5 мс
Максимальная яркость 400 кд/м²
Контрастность 500:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный) 140°/130° (контраст 10:1)
Интерфейсы DVI, VGA D-sub
DVI-кабель в комплекте Есть
Блок питания Встроенный

Этот дисплей позиционируется производителем для игр и просмотра видео. Конечно же, для домашнего кинотеатра 17 дюймов маловато, а вот для игр вполне подойдет. В данном мониторе применяется ЖК-матрица типа TN, что и определяет ее преимущества и недостатки. Главным достоинством является малое время отклика – в динамичных играх смазывание подвижных объектов практически отсутствует, и детали отчетливо видны. Корректность цветопередачи для игр некритична, и незначительные искажения не вызывают неприятных ощущений, а вот даже для непрофессиональной работы с графикой такой монитор вряд ли подойдет. Качество отображения неплохое, но отличной оценки все же не заслуживает – заметны неравномерности подсветки и клиппинг на ярких участках изображения, что можно подкорректировать уменьшением контрастности.

Эргономичность данного монитора вполне приемлема, хотя подставка позволяет регулировать только наклон экрана, но не его высоту и поворот в горизонтальной плоскости. Если использовать этот дисплей в темном помещении, то диод подсветки кнопки питания может вызвать дискомфорт, так как он достаточно яркий и находится прямо под экраном. Для звукового сопровождения есть встроенные динамики, однако их звучание вряд ли удовлетворит игроков.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Игровой LCD-монитор с рекордно низким временем отклика

ЗА
Сверхбыстрая матрица с полным отсутствием смазывания динамичного изображения; «глубокий» черный цвет и корректное отображение теней

ПРОТИВ
Неравномерность подсветки; малый запас яркости; огрехи цветопередачи

Hyundai ImageQuest L72D



Цена – $349

Диагональ 17"
Разрешение 1280×1024
Максимальный режим для DVI 60 Hz
Время отклика матрицы 8 мс
Максимальная яркость 300 кд/м²
Контрастность 700:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный) 150°/135° (контраст 10:1)
Интерфейсы DVI, VGA D-sub
DVI-кабель в комплекте Есть
Блок питания Встроенный

Данный монитор можно отнести к категории «рабочих лошадок». Он не изобилует дизайнерскими изысками, многообразием настроек и технологическими новшествами. Это просто быстрый игровой дисплей, к тому же за умеренную сумму (самая доступная модель в нашем тестировании!). Что касается скорости, то показатели очень хорошие: детали движущегося объекта видны отчетливо, время включения и выключения пикселов сопоставимо. От игры на этом мониторе остались только приятные впечатления. Недостатки отображения проявляются в синтетических тестах: монитор демонстрирует заметные цветовые искажения, неравномерность подсветки, небольшой клиппинг, а также не лучшую проработку затененных участков. Как и в старшей модели, заводские установки оказались неоптимальными, и ручная настройка позволила почти полностью избавиться от пересвеченности изображения. Кстати говоря, кнопки управления расположены прямо на передней панели корпуса, они довольно большие, и случайно нажать две сразу маловероятно.

Как и во всех недорогих мониторах, подставка позволяет регулировать только наклон экрана. Устройство достаточно компактно и не займет много места на столе. Из дополнительного оборудования есть встроенные динамики – за такую цену это очень неплохо.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Самый доступный игровой LCD-монитор с DVI

ЗА
Минимальная цена; быстрота реакции матрицы; встроенные динамики; удобное кнопочное управление

ПРОТИВ
Пересвеченность изображения; сложности с отображением затененных участков; заметные неравномерности подсветки; максимум 60 Hz по DVI

LG Flatron L1780Q



Цена – $479

Диагональ	17"
Разрешение	1280×1024
Максимальный режим для DVI	60 Hz
Время отклика матрицы	8 мс
Максимальная яркость	250 кд/м²
Контрастность	500:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный)	160°/160° (контраст 5:1)
Интерфейсы	DVI, VGA D-sub
DVI-кабель в комплекте	Есть
Блок питания	Внешний

Эта модель обладает незаурядными внешними данными. Столь тонкий корпус и возможность менять расположение экрана с тремя степенями свободы встречаются далеко не часто. Интересно смотрится сенсор включения питания, выполненный в виде свисающей капельки воды (во включенном состоянии он слегка подсвечивается голубым). Однако же сенсорное управление имеет свои минусы: чувствительные элементы расположены достаточно близко, поэтому очень легко коснуться сразу двух сенсоров и вызвать в меню не ту настройку. Само меню порадовало логичной организацией и богатством опций. В частности, есть возможность задать желаемую цветовую температуру и гамма-коррекцию, что придется по душе заядлым игрокам.

Теперь о скорости. Монитор особенно быстр при переходе между полутонами или из черного в белый, но фронт переключения из белого в черный оказывается довольно широким, что приводит к размытию переднего края яркого подвижного объекта на темном фоне. Стоит отметить, что визуально эта модель имеет самые большие углы обзора среди устройств с матрицей типа TN. Высокая равномерность подсветки в данном мониторе также не характерна для такого типа матриц – производитель выжал максимум из этой технологии. Но эффект клиппинга (неразличимости ярких оттенков) все же велик. Можно, конечно, воспользоваться гамма-коррекцией, но тогда «исчезнут» тени. И здесь очевидной становится необходимость перехода на другие типы матриц.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Скоростной монитор с эффектным дизайном

ЗА	ПРОТИВ
Привлекательный внешний вид; три степени свободы у подставки; логично построенное меню; хорошие углы обзора для этого типа матриц	Искажения цветопередачи; пересвеченность изображения, максимум 60 Hz при подключении через DVI

Samsung SyncMaster 730B



Цена – $370

Диагональ 17"
Разрешение 1280×1024
Максимальный режим для DVI 75 Hz
Время отклика матрицы 8 мс
Максимальная яркость 300 кд/м²
Контрастность 600:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный) 160°/160° (контраст 5:1)
Интерфейсы DVI, VGA D-sub
DVI-кабель в комплекте Есть
Блок питания Встроенный

Этот монитор – типичное игровое устройство. Он имеет низкое заявленное время отклика (8 мс), что вполне соответствует показанным результатам. В играх динамичные сцены смотрятся четко, без размытия мелких деталей. В синтетических тестах для оценки скорости реакции матрицы фронты переключения из белого в черный и наоборот равномерные, что встречается довольно редко. Важным аспектом для игроков также является отображение теней – насколько четко просматриваются детали в затененных участках виртуальной арены. Samsung SyncMaster 730B с такими задачами справляется отлично – даже не требуется прибегать к тонкой настройке. Но, как известно, за все надо платить, и в данном случае речь идет не о деньгах, а о качестве отображения. У этого монитора наблюдается пересвечивание ярких областей изображения – клиппинг. Налицо завышенное значение параметра гамма-коррекции, которое, к сожалению, нельзя изменить. Сказывается игровая направленность: производитель «вытягивает» те параметры, которые критичны для определенного круга задач. Углы обзора здесь также не лучшие (впрочем, как и у всех TN-матриц), но инверсии цветовых оттенков нет. Недостатки цветопередачи проявились и на тестовых изображениях, но они во многом обусловлены ограничением самой технологии TN.

Конструкция корпуса очень компактна. Встроенный блок питания и маленькая подставка позволяют разместить монитор на малой площади стола и близко придвинуть клавиатуру. Управление обычное: кнопки по центру нижнего торца корпуса. Таким образом, монитор обеспечивает необходимый комфорт для игрока, а его скромная цена поможет забыть об издержках цветопередачи.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Оптимальный вариант для самых экономных игроков

ЗА	ПРОТИВ
Равномерные фронты переключений из белого в черный и наоборот; хорошая передача теней; доступная цена	Пересвеченность ярких областей изображения; не лучшая цветопередача

Samsung SyncMaster 173P+



Цена – $450

Диагональ 17"
Разрешение 1280×1024
Максимальный режим для DVI 75 Hz
Время отклика матрицы 8 мс
Максимальная яркость 270 кд/м²
Контрастность 1500:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный) 178°/178° (контраст 10:1)
Интерфейсы DVI, VGA D-sub
DVI-кабель в комплекте Есть
Блок питания Внешний

«Младший брат» лучшего в нашем тесте монитора имеет матрицу того же типа – S-PVA, что позволяет ожидать столь же высоких результатов. Однако уменьшилась не только диагональ и цена – показатели качества тоже чуть снизились. В отличие от 193P+ данная модель имеет небольшой клиппинг и не так хорошо отображает тени. Эти негативные эффекты можно частично исправить с помощью тонкой настройки, но при заводских установках они неизменно присутствуют. Вероятно, производитель имеет более жесткие критерии отбора для матриц с большей диагональю. К счастью, скорость реакции осталась на высоте. Детали подвижных объектов не выглядят размытыми. Отличная равномерность подсветки тоже сохранилась. Большая плотность размещения ламп подсветки (ввиду меньшего размера экрана) дала возможность увеличить максимальную яркость, а соответственно, снизить требования к внешнему освещению.

Дисплей имеет стильный дизайн. Тонкий серебристый корпус и округлая подставка, позволяющая сориентировать экран максимально удобным образом, украсят любое рабочее место. Следует снова упомянуть о полностью программном управлении, которое не имеет кнопочной альтернативы. Так что если вы пользователь мало распространенной ОС или видеокарты, то стоит заранее позаботиться о совместимости вашей системы с управляющим ПО от Samsung.

ВЕРДИКТ ★★★★★ 

Качество и скорость без компромиссов

ЗА	ПРОТИВ
Широчайшие углы обзора; равномерная подсветка; большие возможности регулировки положения экрана	Только программное управление

Sony SDM-HS75P

Дизайн данного монитора полностью аналогичен старшей 19-дюймовой модели, но характеристики не столь впечатляющие. Тем не менее дисплей порадовал неплохим для матриц TN качеством. Клиппинг легко устраняется ручной доводкой настроек контрастности, а передача теней и глубина черного цвета хороши даже при заводских установках. По равномерности подсветки и скорости реакции SDM-HS75P даже опережает «старшего брата». Нет характерного размытия мелких деталей динамичных сцен в играх. Но синтетические тесты выявляют небольшой темный шлейф за движущимся на белом фоне объекте. Этот монитор можно смело назвать игровым, хотя по скорости реакции он немного недотягивает до остальных конкурсантов, использующих технологию TN.

Как и у SDM-HS95P, конструкция корпуса позволяет регулировать только угол наклона. Увы, такова плата за внешнюю красоту. Но из-за отсутствия плоской подставки устройство имеет очень малую суммарную толщину и может компактно размещаться на столе. Управление довольно эргономичное, хотя и расположено на нижней грани экрана. Кнопки механические, хорошо прощупываются пальцами, а подписи вынесены на переднюю панель. Меню построено логично и вполне удобно в использовании. Как и у старшей модели, присутствует автонастройка с помощью сенсора освещенности.

Цена – $469

Диагональ	17"
Разрешение	1280×1024
Максимальный режим для DVI	60 Hz
Время отклика матрицы	8 мс
Максимальная яркость	420 кд/м²
Контрастность	600:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный)	160°/160° (контраст 5:1)
Интерфейсы	DVI, VGA D-sub
DVI-кабель в комплекте	Есть
Блок питания	Встроенный



ВЕРДИКТ ★★★★★

Модель с неотразимой внешностью, достойная «приза зрительских симпатий»

ЗА	ПРОТИВ
Великолепный дизайн; встроенный датчик освещенности; большой запас яркости	Зеркальная поверхность экрана придется по душе не всем

ViewSonic VP171b



Цена – $440

Диагональ 17"
Разрешение 1280×1024
Максимальный режим для DVI 75 Hz
Время отклика матрицы 8 мс
Максимальная яркость 300 кд/м²
Контрастность 500:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный) 140°/130° (контраст 10:1)
Интерфейсы DVI, 2×VGA D-sub
DVI-кабель в комплекте Есть
Блок питания Встроенный

Подобно аналогичной 19-дюймовой модели, VP171b имеет уже хорошо знакомое шасси-трансформер. Новая партия мониторов этой версии отличается лишь более быстрой матрицей, которую можно определить по соответствующей наклейке на упаковке. На самом мониторе время реакции матрицы не указано, так что ошибиться при выборе очень легко. На этом сходство 19- и 17-дюймовых моделей заканчивается: в них использованы матрицы разных типов, и результаты тестирования тоже совершенно разные. В данном устройстве установлена матрица TN со всеми ее характерными особенностями: преимуществом является, конечно же, скорость – как в играх, так и синтетических тестах. Существенным недостатком можно назвать инверсию цветовых оттенков при обзоре сверху, а также заметную неравномерность подсветки. В отображении градиентов дисплей тоже слабоват. Жаль, что данная модель подобно VP191b не получила новую матрицу MVA, лишенную выше перечисленных недостатков и притом имеющую очень неплохие скоростные показатели. Остается только надеяться на выход нового 17-дюймового устройства с быстрой MVA-матрицей, которое сможет занять достойное место в своей ценовой категории. Потому как по эргономичности такое шасси составит конкуренцию продуктам любого другого производителя.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Эргономичный и быстрый игровой монитор

ЗА	ПРОТИВ
Хорошая эргономика; большой горизонтальный угол обзора; отличная передача теней	Инверсия оттенков при обзоре сверху; неравномерность подсветки

BenQ FP937s+



Цена – $525

Диагональ 19"
Разрешение 1280×1024
Максимальный режим для DVI 75 Hz
Время отклика матрицы 8 мс
Максимальная яркость 300 кд/м²
Контрастность 700:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный) 150°/135° (контраст 10:1)
Интерфейсы DVI, VGA D-sub
DVI-кабель в комплекте Есть
Блок питания Встроенный

В этом мониторе есть все необходимое для геймера: быстрая матрица, неплохие углы обзора без инверсии цветовых оттенков, компактный корпус и удобное кнопочное управление. Вместе с тем устройство не изобилует дополнительным оборудованием, изысканным дизайном и многообразием тонких настроек. Примененная в данном дисплее TN-матрица обеспечивает малое время реакции, за счет чего игры смотрятся великолепно – никаких намеков на размытие объектов. При этом визуально углы обзора значительно шире, чем у младшей 17-дюймовой модели. При заводских установках яркость и контрастность близки к максимальным, что может вызвать дискомфорт, если в комнате умеренное освещение. Кроме того, это обусловливает сильную пересвеченность и неразличимость деталей на ярких участках изображения. Посему значения этих параметров были уменьшены, и дальнейшие тесты проводились на «ручных» настройках. Монитор справился с синтетическими тестами без существенных замечаний, но и звезд с неба не хватал: продемонстрировав отличную скорость и равномерность подсветки, на тестовых фото несколько исказил телесный цвет.

Органы управления данного устройства можно поставить в пример остальным производителям. Кнопки большие и достаточно разнесены, чтобы случайно не нажать две сразу, и расположены прямо на передней панели корпуса. С учетом цены и пользовательского комфорта эта скоростная модель просто обречена на популярность среди игроков.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Одна из самых скоростных и доступных 19-дюймовых моделей

ЗА	ПРОТИВ
Быстрая матрица; отсутствие смазывания динамичного изображения; неплохие углы обзора; удобное кнопочное управление	Небольшой запас яркости; сильный клиппинг; не лучшая цветопередача

Монитор производит приятное впечатление солидными и в то же время утонченными линиями корпуса. Конструкция основания позволяет регулировать наклон экрана и его высоту над поверхностью стола. В подставку встроены USB-концентратор, поддерживающий спецификации USB 2.0, и динамики. Из недостатков отметим кнопки вызова и управления меню настройки параметров монитора: они слишком мелкие и неудачно расположены на нижней грани дисплея.

Скоростные качества монитора можно назвать неплохими. Несмотря на заявленное время реакции матрицы 20 мс, тесты на быстродействие модель прошла без существенных нареканий. Перемещение контрастного объекта не зависело от цвета фона, так что время включения и выключения пикселов можно считать близким. Совсем неплохо монитор проявил себя и в играх, хотя здесь он, безусловно, отстает от самых быстрых TN-мониторов.

Качество отображения, демонстрируемое Hyndai ImageQuest Q19, заслуживает похвалы – картинку отличает равномерность подсветки и плавная передача градиентов. Однако в синтетических тестах заметно небольшое перенасыщение светлых участков изображений, а тестовые фото оказались чуть пересвеченными. Правда, это исправляется изменением настроек монитора – заводские нельзя назвать оптимальными. Учитывая малую стоимость, данную модель можно рекомендовать как приемлемую альтернативу высокоуровневым 17-дюймовым моделям.

Hyndai ImageQuest Q19

Цена – $489

Диагональ 19"

Разрешение 1280×1024

Максимальный режим для DVI
75 Hz

Время отклика матрицы
20 мс

Максимальная яркость
250 кд/м²

Контрастность 700:1

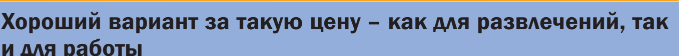
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный)
170°/170° (контраст 10:1)

Интерфейсы
DVI, VGA D-sub

DVI-кабель в комплекте
Есть

Блок питания
Внешний





ВЕРДИКТ ★★★★★

Хороший вариант за такую цену – как для развлечений, так и для работы

ЗА
Широкие углы обзора; USB-хаб; нет ярких индикаторов на передней панели

ПРОТИВ
Не самая скоростная матрица; небольшая пересвеченность изображения; «съедает» тени; неудобное меню

LG Flatron L1980QN



Цена – $625

Диагональ
19"

Разрешение
1280×1024

Максимальный режим для DVI
60 Hz

Время отклика матрицы
8 мс

Максимальная яркость
250 кд/м²

Контрастность
500:1

Углы обзора (горизонтальный/вертикальный)
160°/160° (контраст 5:1)

Интерфейсы
DVI, VGA D-sub

DVI-кабель в комплекте
Есть

Блок питания
Внешний

Этот дисплей – вершина модельного ряда 19-дюймовых мониторов LG Flatron, и его отличает высокое быстродействие. Особенно примечательно, что как светлые подвижные объекты на темном фоне, так и темные на светлом смотрятся одинаково четко, что свидетельствует об отсутствии перекосов времени включения или выключения пиксела. Платой за высокую скорость являются некоторые огрехи в цветопередаче, заметная неравномерность подсветки и пересвеченность на ярких участках изображения – клиппинг, что можно попробовать исправить тонкой настройкой. Эта модель – еще одно подтверждение того, что пора уже переходить на другие типы матриц – недостатки в качестве отображения определяются ограничениями самой технологии TN.

Следует заметить, что максимальный режим при подключении через интерфейс DVI составляет всего 60 Hz, и L1980QN – не единственная модель с таким ограничением. Никакого мерцания изображения, как на ЭЛТ-мониторах, конечно, нет (лампы подсветки в ЖК-мониторах работают непрерывно, в то время как люминофор в ЭЛТ светится под действием «пробегающего» электронного луча, что и вызывает мерцание при низкой частоте развертки). Но для игры с включенной вертикальной синхронизацией (VSync) придется ограничиться 60 fps, а выключение вертикальной синхронизации приведет к расслаиванию изображения.

В общем и целом, L1980QN – довольно интересное решение от южнокорейского гиганта, в котором сочетаются стильный дизайн и быстрая матрица.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Стильный монитор для любителей «быстрой езды»

ЗА	ПРОТИВ
Отличный дизайн; многообразие настроек в меню; хорошие углы обзора для этого типа матриц	Искажения цветопередачи; пересвеченность изображения; небольшой запас яркости; ограничение 60 Hz для DVI

NEC MultiSync LCD1970GX



Цена – $680

Диагональ 19"

Разрешение 1280×1024

Максимальный режим для DVI
75 Hz

Время отклика матрицы
8 мс

Максимальная яркость
400 кд/м²

Контрастность
700:1

Углы обзора (горизонтальный/вертикальный)
150°/140° (контраст 10:1)

Интерфейсы
DVI, VGA D-sub

DVI-кабель в комплекте
Нет

Блок питания
Встроенный

Первое, что бросается в глаза в этом мониторе, – почти зеркальная поверхность экрана. Поначалу вид собственного отражения может отвлекать, но вряд ли помешает процессу игры или просмотру видео. Каковы же преимущества использования технологии, именуемой OptiClear? Основной «козырь» – это насыщенность цветов, что особенно впечатляет в красочных играх или же зрелищных кинофильмах.

Скоростные показатели матрицы достаточно высоки, в динамичных играх можно наблюдать едва заметное размытие мелких деталей подвижных объектов. Углы обзора средние, ограниченные не только свойствами матрицы, но и бликами на зеркальной поверхности. Но при этом, что характерно, нет инверсии цветовых оттенков при просмотре с острого угла. Монитору также присущи все недостатки матриц TN: пересвеченность ярких участков изображения и некоторое «проглатывание» теней.

Особого внимания заслуживает эргономичность NEC MultiSync LCD1970GX. Подставка позволяет вращать экран вокруг вертикальной оси, регулировать положение по высоте, а также наклон. Удобное кнопочное управление дополнено мини-джойстиком. Кроме того, любители программного управления могут воспользоваться фирменной утилитой NaViSet. В целом, данная модель из-за использования матрицы TN является компромиссом между скоростью реакции и качеством отображения.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Профессиональный монитор, который подойдет и для развлечений

ЗА	ПРОТИВ
Отличная эргономика; насыщенные цвета; удобное меню; большой запас яркости; USB-хаб	Небольшая глубина черного; зеркальная поверхность экрана может создавать дискомфорт

Samsung SyncMaster 930B



Цена – $490

Диагональ 19"
Разрешение 1280×1024
Максимальный режим для DVI 75 Hz
Время отклика матрицы 8 мс
Максимальная яркость 300 кд/м²
Контрастность 700:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный) 160°/160° (контраст 5:1)
Интерфейсы DVI, VGA D-sub
DVI-кабель в комплекте Есть
Блок питания Встроенный

Этот монитор подойдет даже самым привередливым геймерам. Его основные преимущества – большая диагональ, скоростная матрица, яркость и относительно компактная конструкция корпуса. Особенно стоит отметить именно запас яркости, который дает «пространство для маневра» при настройке. В результате пользователь получает возможность комфортно работать даже при сильном внешнем освещении, например, в солнечной комнате, и в то же время – не ощущать избытка подсветки от монитора в затемненном помещении.

Скоростные показатели матрицы заслуживают всяческих похвал. Дисплей показал хорошие результаты в играх и синтетических тестах с динамичными сценами. Эксперименты позволили выявить небольшой «хвост» в инверсном режиме (то есть при движении черного объекта по белому фону), но это никоим образом не портит ощущения от игр.

Недостатки цветопередачи присутствуют, как и у SyncMaster 730B, но они менее заметны, чем у младшей модели. Для игр и просмотра видео это не имеет особого значения, а вот для работы с фотографиями данный монитор вряд ли подойдет. Да и пересвеченность светлых областей изображения тяжело не заметить. Вот в такой ситуации очень бы понадобилась встроенная гамма-коррекция, которой в меню не оказалось. Тем не менее при своей довольно скромной цене Samsung SyncMaster 930B будет хорошим выбором как для домашнего использования, так и для работы.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Недорогая и довольно качественная модель для заядлых игроков

ЗА
Большой запас яркости; хорошая передача теней

ПРОТИВ
Сильная «засветка» ярких областей изображения

Samsung SyncMaster 193P+



Цена – $630

Диагональ 19"
Разрешение 1280×1024
Максимальный режим для DVI 70 Hz
Время отклика матрицы 8 мс
Максимальная яркость 250 кд/м²
Контрастность 1000:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный) 178°/178° (контраст 10:1)
Интерфейсы DVI, D-sub
DVI-кабель в комплекте Есть
Блок питания Внешний

Вот он, выбор редакции – без сомнения, лучший монитор в нашем тесте. Первое, чем впечатляет данная модель, – чрезвычайно большие углы обзора. Видимость изображения на экране ограничивается не свойствами самой матрицы, а рамкой корпуса, как в ЭЛТ-мониторах. Если развитие ЖК-мониторов и дальше пойдет в таком направлении, то в скором будущем стоит ожидать, что углы обзора вообще перестанут быть существенным параметром LCD-дисплеев. Значительными преимуществами также являются высокая равномерность подсветки и отсутствие видимых искажений цветопередачи. И все эти высокие показатели качества отображения не сказываются негативно на скорости реакции матрицы. Подвижные объекты не смазываются, нет потери детальности в динамичных играх. Наконец-то при выборе ЖК-монитора не надо жертвовать качеством во имя скорости или наоборот. Похоже, матрица S-PVA имеет наилучшее соотношение скорости и качества отображения в классе непрофессиональных мониторов на сегодняшний день.

Что касается недостатков, то следует отметить полностью программное управление. В случае использования ОС, отличных от Windows, Mac OS и Solaris, оно будет недоступно. Кроме того, если видеокарта нераспространенная или новее, чем версия управляющего ПО, также могут возникнуть проблемы. Так что перед покупкой стоит проверить совместимость со своим компьютером.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший монитор в данном тесте

ЗА
Очень большие углы обзора; нет клиппинга; равномерная подсветка; большие возможности регулировки положения экрана

ПРОТИВ
Отсутствуют органы управления на самом мониторе

Sony SDM-HS95P



Цена – $668

Диагональ	19"
Разрешение	1280×1024
Максимальный режим для DVI	60 Hz
Время отклика матрицы	12 мс
Максимальная яркость	450 кд/м²
Контрастность	1000:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный)	170°/170° (контраст 10:1)
Интерфейсы	DVI, VGA D-sub
DVI-кабель в комплекте	Есть
Блок питания	Встроенный

Новинка от Sony привлекает не только своим дизайном, но и высокими заявленными характеристиками. Контрастностью 1000:1 и яркостью 450 кд/м² может похвастаться далеко не каждый монитор. Устройство оправдывает ожидания: качество отображения действительно на высоте. Благодаря высокой контрастности и яркости дисплей отлично справляется с передачей градиентов. Клиппинга и цветовых искажений нет даже при заводских установках, а глубина черного цвета едва ли не наибольшая среди участников нашего тестирования. Такие характеристики делают данный монитор очень хорошим выбором для просмотра видео и работы с графикой.

Жаль, что результаты тестов скорости реакции матрицы у Sony SDM-HS95P не столь хороши: заметно смазывание подвижного объекта, а в играх при движении мелкие детали становятся почти неразличимыми. Поэтому рекомендовать данное устройство любителям динамичных игр вряд ли целесообразно.

Интересная технологическая особенность – встроенный сенсор внешнего освещения. Благодаря огромному запасу яркости можно подобрать комфортный режим работы практически для любого освещения, а сенсор позволит сделать это нажатием одной кнопки. Цена довольно высокая, но качество отображения и великолепный дизайн вполне ее оправдывают.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Имиджевый монитор, способный украсить любой интерьер

ЗА	ПРОТИВ
Потрясающий дизайн; нет искажений цветопередачи; глубокий черный цвет	Размытие деталей в динамичных играх

ViewSonic VP191b



Цена – $600

Диагональ
19"
Разрешение
1280×1024
Максимальный режим для DVI
75 Hz
Время отклика матрицы
8 мс
Максимальная яркость
250 кд/м²
Контрастность
800:1
Углы обзора (горизонтальный/вертикальный)
170°/170° (контраст 10:1)
Интерфейсы
DVI, 2×VGA D-sub
DVI-кабель в комплекте
Есть
Блок питания
Встроенный

Данная модель хорошо известна приверженцам бренда ViewSonic. Но на этот раз VP191b приобрела еще и быструю 8-миллисекундную матрицу MVA. Свершилось! Наконец-то мониторы с высоким качеством отображения стали быстрыми. Долгое время технология TN была единственной, обеспечивающей скорость реакции матрицы. Но это влекло за собой целый ряд недостатков: клиппинг, «проглатывание» теней, малые вертикальные углы обзора и заметные цветовые искажения. Данная модель лишена всех этих изъянов, кроме того, имеет равномерную подсветку, большой запас яркости и отлично отображает градиенты. По скорости, конечно, есть отставание от TN, но не столь существенное, чтобы отказаться от качества отображения, которое обеспечивает матрица MVA.

Эргономичность этой модели (впрочем, как и младшей) лучшая среди всех участников нашего теста. Чрезвычайно удобная подставка обеспечивает большую стойкость монитора к опрокидыванию, поворот на 90 °, вращение вокруг вертикальной оси, регулировку наклона и высоты экрана.

Цена монитора может показаться завышенной, но такова плата за сочетание качества картинки и скорости реакции матрицы. Мы можем только приветствовать отказ от технологии TN и повышение быстродействия MVA-матриц.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Эргономичный монитор для развлекательных целей

ЗА
Нет клиппинга; хорошая эргономика; удобное меню; хороший запас яркости; большие углы обзора

ПРОТИВ
Незначительные смазывания в некоторых динамичных сценах

В завершение хотелось бы еще раз подчеркнуть несколько особенностей современных LCD-мониторов.

Сегодня мы наблюдаем очень интересный процесс слияния двух противоположных до недавнего времени направлений развития ЖК-матриц – новые модели все чаще сочетают в себе и высокую скорость реакции, и достаточно большие углы обзора, и отличную цветопередачу. Теперь пользователям не придется приносить скорость в жертву качеству или наоборот.

Большинство быстрых моделей LCD построены на основе матрицы типа TN. Именно они имеют заявленное время реакции 8 и даже 5 мс. Но вместе с тем демонстрируют целый ряд недостатков: малые углы обзора, иногда с инверсией цветовых оттенков, цветовые искажения и неравномерности монотонного фона. Кроме того, часто встречается несбалансированность скоростей переключения пикселов по разным цветовым каналам. Следствием этого может стать, к примеру, зеленый шлейф за белым подвижным объектом. Нередко дисплеи, оснащенные матрицей TN, грешат клиппингом, «проглатыванием» теней и заметными искажениями цвета. Некоторые заядлые игроки могут сказать, что на монитор они всегда смотрят под одним углом, а пересвеченность ярких участков изображения для игр не очень-то и важна, и главный параметр лишь один – скорость. Но вряд ли можно найти такого геймера, который ничего, кроме игр, на своем домашнем ПК не запускает. Наверняка он еще смотрит видео, может быть, не один, и просматривает домашний фотоархив. Вот здесь-то и понадобятся корректная цветопередача и хорошие углы обзора.

Совсем другая ситуация с матрицами типов MVA и PVA. До недавнего времени модели на их основе имели серьезные проблемы со скоростью реакции и были практически непригодны для динамичных игр, но зато демонстрировали отличную цветопередачу и потрясающие углы обзора. Но на сегодняшний день рынок уже изобилует предложениями быстрых мониторов на новых MVA- и PVA-матрицах. И мы можем только приветствовать отказ от технологии TN в пользу MVA и PVA, потому что именно они (как показали проведенные тесты) обеспечивают совмещение качества отображения и скорости реакции в одном устройстве.

Другим критичным для качества итоговой картинки аспектом работы любого ЖК-монитора является использование цифрового интерфейса DVI. Основное его преимущество – отсутствие искажений, вносимых промежуточным цифроаналоговым и аналого-цифровым преобразованием (как при подключении через D-sub). Еще пару лет назад редкие модели видеокарт оснащались цифровым выходом и далеко не у всех LCD-мониторов имелся цифровой вход. Но, к счастью, большинство современных видеокарт уже оборудовано DVI-портом. Так что использование аналогового интерфейса вместо цифрового сегодня нерационально, это просто сознательное ухудшение качества картинки и занижение реальных возможностей монитора.

Стоит отдельно упомянуть о максимальной частоте обновления кадров при подключении по DVI. Очень часто она ниже, чем при использовании интерфейса D-sub (60 Hz вместо 75 Hz). Но никакого мерцания изображения, как на ЭЛТ-мониторах, в данном случае, конечно, нет – лампы подсветки в ЖК-мониторах работают непрерывно, в то время как люминофор в ЭЛТ светится импульсно под действием электронного луча, что и вызывает мерцание при низкой частоте развертки. Но для игр с включенной вертикальной синхронизацией кадров (VSync) вам придется ограничиться fps, равном частоте обновления монитора, так как выключение данной опции приведет в некоторых случаях к расслаиванию и ухудшению изображения.

Мониторы предоставлены компаниями

BenQ	«Навигатор»	(044) 241-9494
LG Electronics	Украинское представительство LG Electronics	(044) 201-4350
NEC	Ingress	(044) 227-5155
Hyundai	«ACTION Украина»	(032) 292-0777
Samsung Electronics	Украинское представительство Samsung Electronics	8-800-502-0000
Sony	BMS Trading	(044) 572-3232
ViewSonic	RRC	(044) 440-1511



Your Supplier, Your Partner, Your Friend.

Flash-відбиток твого цифрового всесвіту



JetFlash™ 110

Transcend JetFlash™ 110 – це новітня серія швидкісних flash-драйвів з інтерфейсом USB 2.0, що вирізняється перфектним дизайном із висувним USB-штекером. Завдяки більшій гнучкості у використанні, JetFlash™ 110 надає користувачам найнадійніший та найзручніший засіб зберігання та переносу інформації.

Об'єм: 128МБ, 256МБ, 512МБ, 1ГБ, 2ГБ

StoreJet™
Переносний жорсткий диск розміром 1.8"



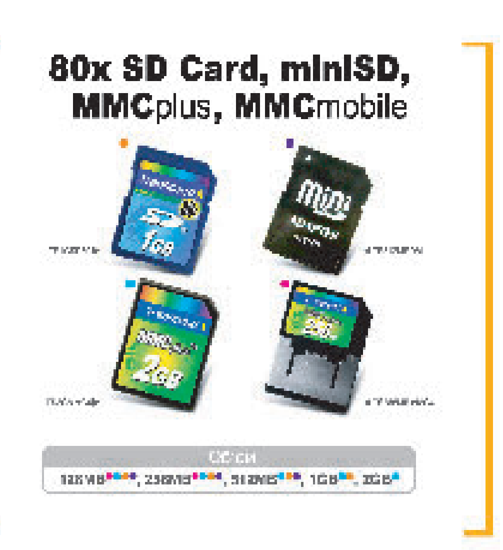
20GB, 40GB

T.sonic™ 610



256MB, 512MB, 1GB

80x SD Card, miniSD, MMCplus, MMCmobile



128MB, 256MB, 512MB, 1GB, 2GB

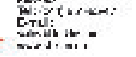
Authorized Distributors











Transcend Information, Inc.

www.transcendusa.com

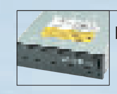
БОЛЬШЕ – ЗНАЧИТ ЛУЧШЕ

Выбор оптического привода на сегодняшний день – одна из наиболее сложных задач для неподготовленного (впрочем, для подготовленного тоже) пользователя. Темпы обновления модельных рядов таковы, что пока покупатель присмотрит подходящее лично ему устройство, оно уже снимается с производства, а на смену приходят новые модели, отличающиеся, на первый взгляд, только скоростной формулой. Но это лишь на первый взгляд. На самом деле внутренняя начинка приводов также зачастую подвергается серьезным изменениям: новые чипсеты (и, как следствие, поддержка новых форматов носителей), новые оптические системы, переработанные прошивки и т. д. В итоге оценить такие продукты «на первый взгляд» или провести аналогию с предыдущим поколением зачастую просто нереально. Именно по этой причине мы регулярно проводим сравнительные тестирования данного класса устройств с целью помочь потенциальному владельцу сделать правильный выбор, причем с наименьшими временны́ми затратами.

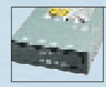
В данном материале собраны наиболее распространенные сегодня на рынке ODD-приводы, среди которых есть как совсем недавно вышедшие модели, так и появившиеся достаточно давно, но до сих пор успешно продающиеся. Объединяет их одно – поддержка записи двухслойных носителей. Не самая востребованная возможность, скажете вы, особенно учитывая стоимость соответствующих заготовок. Да, отчасти верно. При стоимости диска DVD+R DL порядка $10 вряд ли они найдут широкое применение у рядового домашнего пользователя. Однако тенденции к снижению стоимости носителей прослеживаются довольно четко, и в недалеком будущем можно ожидать серьезного падения цен. А со все большим распространением HDTV-контента потребность в увеличении емкости оптических дисков будет только возрастать.

Итак, произошла очередная смена поколений пишущих DVD, соответственно мы предлагаем вам очередной материал, посвященный этой теме. Несмотря на обещанный нам не сегодня завтра Blu-ray, DVD все же остается пока одним из самых распространенных форматов оптических дисков и вряд ли в ближайшем будущем сдаст свои позиции. Косвенным подтверждением этому служит постоянное наращивание производителями не только скоростей записи/перезаписи, но и введение новых форматов записываемых DVD-носителей. Сначала двухслойные DVD-R, а сейчас уже и DVD-RW DL, не за горами появление DVD+RW DL, так что выбирать будет из чего. По крайней мере в ближайшие несколько лет. Итак, к делу, начнем знакомиться с участниками сегодняшнего тестирования.

AOPEN


DUW1608ARR

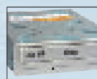
ASUS


DRW-1608P

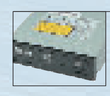
BENQ


DW1625

LG


GSA-4163B

LITEON


SOHW-1673S

MSI


DR16-B2

NEC


ND-3520

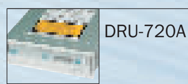
PIONEER


DVR-109

PHILIPS


DVDR1640P

SONY


DRU-720A

TOSHIBA


SD-R5372




RW
DVD
R / RW
COMPACT
disc
ReWritable
Ultra Speed



AOpen DUW1608ARR

Цена – $62
Продукт предоставлен K-Trade, (044) 252-9222

Этот привод является самой современной разработкой компании AOpen, вполне соответствующей понятию «современный оптический привод». Здесь пользователь найдет и высокие скорости записи, и механизм подстройки угла падения лазерного луча при обнаружении искривленного носителя, и автоматическое снижение скорости чтения для разбалансированных дисков. В целом привод производит очень приятное впечатление: отличное качество записи CD-носителей, а также однократная запись DVD-дисков заслуживает всяческих похвал. Огорчает лишь невысокий результат данной модели при работе с заготовками CD-RW и DVD+RW. Кроме того, механизм коррекции ошибок может претендовать только на средние оценки, не более того.

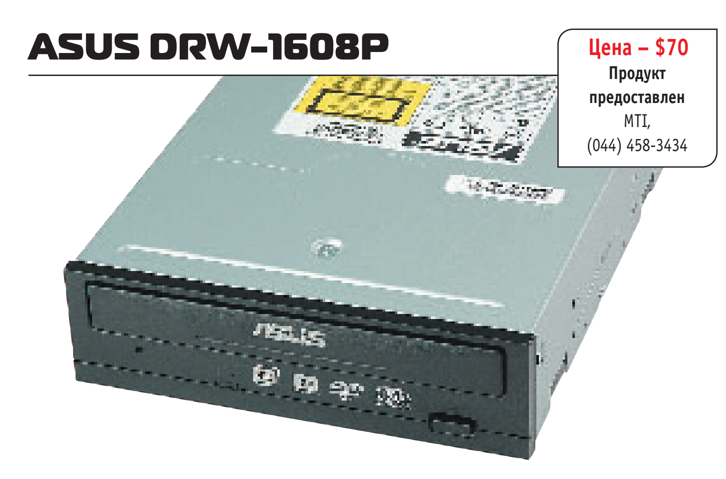
ВЕРДИКТ ★★★★★

Довольно неплохое устройство, требующее незначительной доработки

ЗА	ПРОТИВ
В целом хорошее качество записи	Не самый лучший механизм коррекции ошибок; проблемы с записью DVD+RW

ASUS DRW-1608P

Цена – $70
Продукт предоставлен MTI, (044) 458-3434



Данная модель – клон привода Pioneer DVR-109, со всеми присущими ему достоинствами и недостатками. Правда, от прародителя это устройство выгодно отличает дизайн, а также цена накопителя. В целом привод отлично справился с однократной записью DVD-дисков и показал неплохие результаты при работе с CD-R. Однако слабый механизм коррекции ошибок, а также неидеальное качество записи CD-RW являются той самой ложкой дегтя, которая не позволила поставить этой модели высший балл. Впрочем, плюсов у нового привода ASUS все же гораздо больше.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Один из лучших приводов для записи DVD-носителей

ЗА	ПРОТИВ
Отличное качество однократной записи DVD; невысокая цена	Слабый механизм коррекции ошибок; проблемы с записью CD-RW

BenQ DW1625

Цена – $104
Продукт предоставлен «Навигатор», (044) 241-9494



Судя по индексу этой модели, она должна являться логическим продолжением более чем удачного привода DW1620. С одной стороны, так оно и есть, а вот с другой… Начнем с того, что по сравнению с DW1620 в данном устройстве снижена скоростная формула. Считать это плюсом или минусом – решать читателю. Но в то же время DW1625 обзавелся такой примечательной «фишкой», как технология LightScribe. Суть ее заключается в возможности нанесения на *внешнюю* (т. е. нерабочую) зону диска изображений. Сразу вспоминается легендарная Yamaha F1 с ее технологией Disc T@2. Она использовала активный слой для размещения «пользовательских художеств», тем самым снижая полезную емкость носителя. Здесь же, повторимся, задействуется внешняя сторона диска. Разумеется, работа LightScribe возможна только на соответствующих носителях. Что касается остальных параметров данной модели, то претензии есть лишь по отношению к качеству записи двухслойных дисков, а также DVD-R. В остальном показатели отличные.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень интересное устройство с поддержкой уникальных в своем классе возможностей

ЗА	ПРОТИВ
Технология LightScribe; хорошее качество записи; богатая функциональность	Запись DVD-R и DVD+R DL требует доработки

LG GSA-4163B

Цена – $60
Продукт предоставлен DataLux, (044) 249-6303



Являясь дальнейшим развитием очень удачной модели GSA-4160, данное устройство представляет собой отличный выбор для тех, кому нужен недорогой, надежный и качественно записывающий привод. В спецификациях вы не найдете ни трудновыговариваемых (а еще более труднопроверяемых) технологий балансировки, снижения, улучшения «чего-нибудь», производитель также не даст вам возможности после записи диска в течение нескольких часов наслаждаться оценкой качества его записи. Это просто оптический привод в первоначальном смысле слова, основное назначение которого – записывать диски и делать это *качественно*, с чем GSA-4163B справляется превосходно. Даже если очень сильно постараться, высказать сколько-нибудь серьезные претензии к данной модели практически невозможно.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличная рабочая лошадка для большинства пользователей

ЗА	ПРОТИВ
Высокое качество записи; низкая стоимость	Нет

LiteOn SOHW-1673S

Цена – $72
Продукт предоставлен ELKO, www.elko.kiev.ua

Приводы данной марки никогда не претендовали на роль топовых продуктов. Крепкие середнячки, в то же время отличающиеся очень ровным характером – трудно припомнить хотя бы одну явно неудачную модель этого производителя. Да, некоторые недочеты есть, но они не критичны, и в целом приводы LiteOn отлично справляются с возложенными на них задачами. Плюс они позволяют заняться еще и исследованием качества записи с помощью пакета K-probe. К слову, в немалой степени именно благодаря ему накопители данной марки и получили столь широкое распространение. Небольшие огрехи, мы надеемся, в скором времени будут устранены. Ну а учитывая, что у продуктов LiteOn есть своя, довольно преданная аудитория потребителей, можно не сомневаться, что это устройство найдет своего покупателя.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Еще одна рабочая лошадка без серьезных претензий к качеству записи

ЗА	ПРОТИВ
Невысокая стоимость; хорошие эксплуатационные характеристики	Недоработки в плане записи DVD-R и DVD+R DL

MSI DR16-B2

Цена – $58
Продукт предоставлен SpinWhite, (044) 242-0036



Оптические приводы этой марки уже довольно давно не появлялись на нашем рынке. Отрадно, что ситуация изменилась к лучшему. Новая модель от MSI показала стабильные результаты: не эталонное, но вполне качественное устройство, практически по всем тестам заслуживающее оценки «выше среднего», да еще и цена вполне демократичная. Небольшие проблемы с записью DVD-R не портят общего впечатления, так что в целом данную модель можно смело рекомендовать самой широкой пользовательской аудитории. А если добавить сюда еще и неплохую комплектацию устройства, то его привлекательность только возрастет.

ВЕРДИКТ ★★★★★

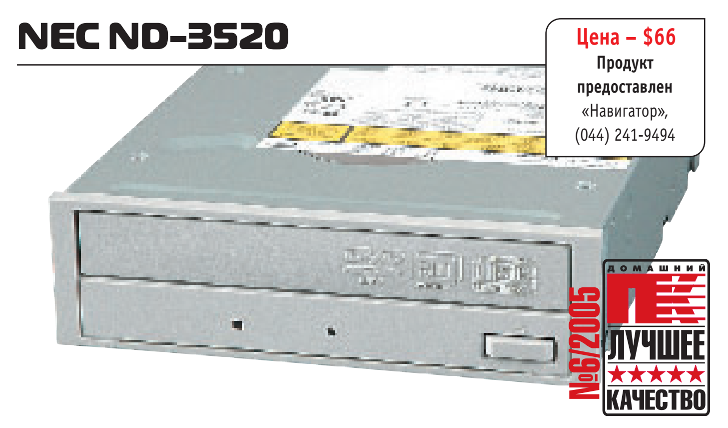


Звезд с неба не хватает, но в целом очень неплохой привод

ЗА	ПРОТИВ
Привлекательный дизайн, хорошее качество записи	Небольшие проблемы с записью DVD-R

NEC ND-3520

Цена – $66
Продукт предоставлен «Навигатор», (044) 241-9494



NEC ND-3520 является первой моделью, в которой была реализована поддержка нового стандарта двухслойных DVD-дисков – DVD-R DL. Традиционно приводы данной марки отличаются очень хорошим качеством записи оптических дисков любого формата, но у них часто возникают проблемы со считыванием носителей среднего и низкого качества. Да и дизайн этих устройств подойдет лишь непритязательному пользователю, которого внешний вид домашней системы интересует в последнюю очередь. Но если основная ваша задача – записывать диски с максимальным качеством, новая модель NEC – именно то, что вы искали.

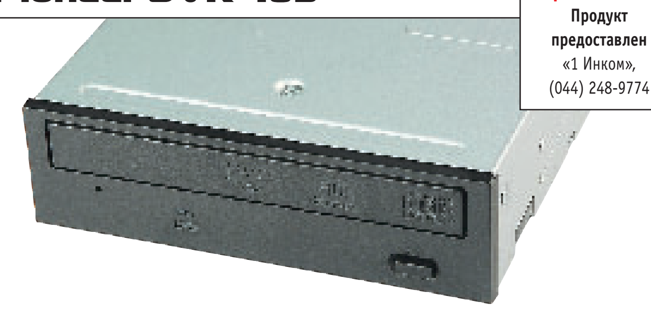
ВЕРДИКТ ★★★★★

В качестве «писателя» – один из лучших вариантов, вот еще бы немного подправить чтение...

ЗА	ПРОТИВ
Отличное качество записи	Слабый механизм коррекции ошибок

Pioneer DVR-109

Цена – $100
Продукт предоставлен «1 Инком», (044) 248-9774



Данная модель построена на том же чипсете, который используется в NEC ND-3520, однако оптическая система, а также механика в этом накопителе другие, так что определенные различия присутствуют. В целом результаты приводов NEC и Pioneer довольно схожи – практически те же достоинства и недостатки, но Pioneer все же показал себя чуть хуже почти по всем параметрам. Даже в традиционно слабой для продуктов NEC области – коррекции ошибок – DVR-109 умудрился уступить ND-3520. И это при том, что стоимость его явно не соответствует сегодняшним реалиям, когда пользователь привык получать пишущий DVD «до $80». Напомним, речь идет об OEM-версии продукта, следовательно, дизайн лицевой панели также оставляет желать лучшего. В общем, учитывая все вышесказанное, отметим, что только горячая любовь к продуктам Pioneer может оправдать покупку этой модели.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Не оптимальный выбор, особенно учитывая стоимость

ЗА	ПРОТИВ
Неплохое качество записи	Проблемы при работе с CD-RW; слабый механизм коррекции ошибок; завышенная цена

Philips DVDR1640P

Цена – $65
Продукт предоставлен B-KOM, (044) 492-9513



Приводы этой марки также нельзя отнести к самым распространенным на нашем рынке. Тем интереснее каждое знакомство с новинками от Philips, ведь те же чипсеты использует в своих продуктах и BenQ, чьи накопители прекрасно зарекомендовали себя. Однако рассматриваемое устройство нас, откровенно говоря, разочаровало – уж слишком много явных недоработок в нем обнаружено. Причем вина за них целиком и полностью лежит на прошивке. Судите сами: откровенно провальные результаты при записи двухслойных дисков, DVD+RW и DVD-R. И это при том, что по всем остальным тестам – «отлично». Ну чем, как не халатностью разработчика, можно объяснить такое? Да, более чем вероятно, что мы просто видим сырой продукт, который будет в ближайшее время доработан, и похоже, что он станет отличным приводом, но ведь первое впечатление – самое сильное...

ВЕРДИКТ ★★★★★

Довольно интересное устройство, но явно сыроватое и требующее доработки

ЗА	ПРОТИВ
Отличный внешний вид; неплохое качество записи CD; хороший механизм коррекции ошибок	Огрехи при записи DVD-носителей

Sony DRU-720A

Цена – $85
Продукт предоставлен ELKO, www.elko.kiev.ua; BMS Traiding, www.bms.com.ua

Ни для кого не секрет, что ODD Sony по OEM-заказам делает компания LiteOn, однако DRU-серию своих продуктов Sony облагораживает не только внешне, но и внутренне, что отлично видно на примере данного устройства. Говорить о дизайне долго не стоит – это типичный, легко узнаваемый Sony style, хорошо знакомый поклонникам накопителей данной марки. Что касается эксплуатационных характеристик, то они также практически не вызывают нареканий. Единственное, на что можно посетовать, это небольшие огрехи при записи DVD+RW, в остальном же результаты просто превосходные. Отдельно стоит отметить отличный механизм коррекции ошибок, свойственный всем приводам LiteOn/Sony: даже сильно поврежденный диск читается не только очень быстро, но и весьма качественно, с минимальным числом ошибок.

ВЕРДИКТ ★★★★★

По всем параметрам – один из лучших продуктов в тесте

ЗА	ПРОТИВ
Очень высокое качество записи	Небольшие проблемы с записью CD-RW

Toshiba SD-R5372



Цена – $66
Продукт предоставлен ASBIS, www.asbis.com.ua

Несмотря то что данный привод продается под маркой Toshiba, на стикере все же фигурирует аббревиатура TSST. В принципе, ничем особо выдающимся данная модель похвастаться не может, разве что отличным качеством записи DVD-RW. По всем остальным тестам результаты удовлетворительные, но не более. Качество записи среднее, механизм коррекции ошибок явно слабый – мало того что время чтения поврежденного диска одно из самых больших в тесте, так еще и число непрочитанных блоков очень велико. Учитывая все вышесказанное, вряд ли стоит серьезно рассматривать данную модель как кандидата на покупку. Хотя, повторимся еще раз – вполне вероятно, что производитель устранит все замеченные огрехи.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Во всех отношениях среднее устройство

ЗА	ПРОТИВ
Невысокая цена	Не самое лучшее качество записи; слабый механизм коррекции ошибок

Выводы

Вот мы и подошли к тому моменту, когда пора подводить окончательные итоги. Сразу отметим, что откровенно провальных моделей, страдающих серьезными недостатками оптики или механики, не замечено. В принципе, любой из рассмотренных нами приводов вполне подойдет для нужд среднего пользователя, применяющего его для периодической записи небольшого числа носителей.

Выявленные в процессе тестирования недостатки касаются в основном одного, реже двух типов носителей. Связано это с недоработками прошивок, что приводит на практике к «нелюбви» конкретной модели ODD к определенному виду дисков. Будет ли исправлен данный недостаток производителем, зависит только от него. Некоторые бренды очень трепетно относятся к замеченным в своих продуктах недочетам и довольно быстро их исправляют, иные же смотрят на это более спокойно – «ну, не самое лучшее качество записи, но ведь читается же». И еще такой момент: по-настоящему универсальных устройств в данном классе до сих практически нет – этой модели лучше удаются одни задачи, той – другие. Так что при выборе стоит обращать внимание на приоритетный конкретно для вас круг задач.

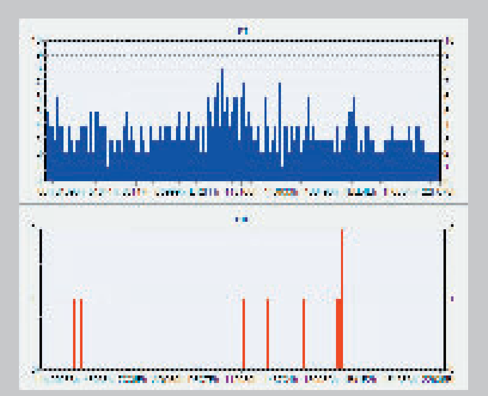
Ну а теперь скажем несколько слов о наших победителях. Знак «Лучшее качество» заслуженно получил привод NEC ND-3520. Данная модель действительно отличается прекрасным качеством записи оптических дисков любого типа, хотя чтение дисков, особенно невысокого качества, никак нельзя отнести к ее сильным сторонам. И потому оптимальным компаньоном ему станет хороший читающий накопитель. Что касается LG GSA-4163B, то, учитывая его цену и эксплуатационные характеристики (отличное качество записи, практически не уступающее приводу NEC, а также достойные показатели по чтению), «Лучшая покупка» – это то, что характеризует данное устройство наиболее полно. Однако не стоит сбрасывать со счетов и остальных участников, каждый из них чем-то интересен, так что читатели, по тем или иным причинам не согласные с нашим выбором, могут сделать свой. И мы не сомневаемся, что он будет не менее достойным. Ведь главное, чтобы остался доволен покупатель, не так ли?

Производитель/ модель	Объем буфера	Скоростная формула для CD	Скорость записи DVD+R/-R	Скорость записи DVD+RW/-RW	Скорость записи DVD+R DL	Максимальная скорость чтения штампованных DVD
AOpen DUW1608ARR	2	48/32/48	16/8	4	2.4	16
ASUS DRW-16083	2	40/24/40	16	8/6	6	16
BenQ DW1625	2	40/24/40	16/8	4	2.4	16
LG GSA-4163B	2	40/24/40	16	4/6	4	16
LiteOn SOHW-1673S	2	48/24/48	16	8/6	4	16
MSI DR16-B2	2	40/24/40	16	4	4	16
NEC ND-3520	2	48/24/48	16	8/6	4	16
Pioneer DVR-109	2	40/24/40	16	8/6	6	16
Philips DVDR1640P	2	40/24/40	16	4	4	16
Sony DRU-720A	2	48/24/48	16	8/6	4	16
Toshiba SD-R5372	2	48/24/48	16	8/6	5	16

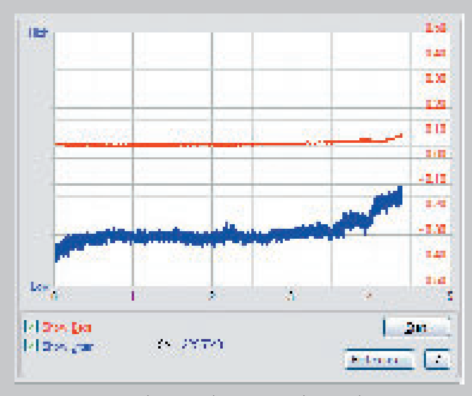
Методика тестирования

При тестировании приводов мы обращали внимание на качество записи как DVD- (в первую очередь), так и CD-носителей. В обоих случаях запись осуществлялась на максимальных, поддерживаемых приводом, скоростях. Для тестов использовались заготовки Verbatim (Mitsubishi Chemical). Учитывался также механизм коррекции ошибок при чтении сильно поврежденного штампованного CD-ROM, отмечалось общее время прохождения теста и число непрочитанных блоков.

А теперь давайте подробнее остановимся на тех характеристиках, исходя из которых мы судили о качестве записи носителей. Что касается CD-R/RW, то здесь все довольно прозаично и понятно – оценивался стандартный набор: количество ошибок первого (C1) и второго (C2) декодеров привода, а также jitter. Кроме того, измерялся такой параметр, как Beta, который принципиально характеризует то же самое, что и асимметрия (SYM в терминах DVD CATS SA3), но гораздо легче для понимания. Не углубляясь в технические подробности, скажем только, что он отражает позицию 3T-последовательности относительности центра 11T-последовательности и позволяет оценить правильность выбора логикой привода мощности лазерного пучка при записи диска.



Графики PIE (вверху) и PIF (внизу)



Графики Beta (вверху) и Jitter (внизу)

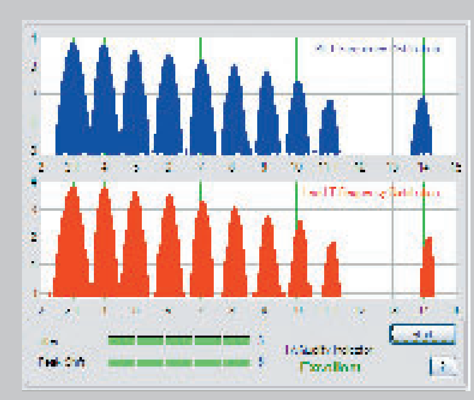


График Time Analyzer

Теперь перейдем к параметрам, характеризующим качество записи DVD-носителей. Соответствующие графики приведены ниже, а здесь мы постараемся объяснить, что же именно на них отображено. Итак, основной параметр – это уровень PIE (Parity Inner Error) и PIF (Parity Inner Fail). Если проводить аналогию с CD-носителями, то PIE можно сравнить с числом C1 ошибок (E11, E21), т. е. ошибок, корректируемых на первом уровне механизма коррекции привода, тогда как PIF наиболее схож с C1 ошибками класса E31, передаваемыми на второй уровень коррекции. Сравнение, конечно, весьма и весьма условное, но оно позволяет в первом приближении понять, что означают эти параметры. В количественных оценках суммарное число PIE не должно превышать 280, тогда как PIF – 4. Следующий параметр TA (Time Analyzer). Опять же, проводя аналогию с CD-дисками можно сравнить его с Land и Pit Histogram. С помощью него оценивается «комплексный jitter» – точность выдерживания приводов эталонных длин последовательностей в среднем и число питов и лендов соседних длин (к примеру, 3T и 4T), имеющих на диске одинаковую физическую длину. Измерения проводились в конечной части записанного носителя, в области внешних дорожек. Разумеется, рассматривалась средняя равномерность jitter по всей поверхности диска, а также параметр Beta, как и в случае с CD-носителями.



АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ MICROLAB

ВПЛОТНУЮ К HI-FI

Тарас Олейник

Обычно, услышав слова «мультимедийная акустика» (или, чего доброго, «компьютерные колонки»), даже не слишком привередливые меломаны начинают морщиться, как от зубной боли. Да-да, конечно, все мы прекрасно понимаем, что чудес не бывает, и за такие деньги рассчитывать на хороший звук не приходится. Но попробуйте объяснить это... собственным ушам, которые упорно не желают мириться с какими-либо экономическими соображениями и отлично различают все недостатки акустических систем бюджетного класса.

Такое положение вещей еще недавно было незыблемым: если желаете идеального звука, то вам в Hi-Fi (или Hi-End), однако и цены здесь соответствующие, и компьютер уже не совсем к месту. Если же просто есть желание недорого озвучить свой ПК, то ваш выбор – мультимедийная акустика; но наслаждаться звучанием при этом вряд ли придется. И выходит, что те из нас, кто хотел бы получить более-менее приличный звук, но пока не готов вторгаться в Hi-Fi морально или материально, оставались как бы «за бортом». Единственным приемлемым вариантом в этом случае было подключить компьютер к хорошему музыкальному центру или мини-системе. Однако такое сочетание обычно смотрится довольно странно, не говоря уже о том, что чаще всего ПК и музыкальный центр находятся не на одном столе. Как же быть?

В современном мире на каждого покупателя обязательно найдется свой товар. А экономические условия последних лет сделали возможным производство акустических систем именно этого, недостающего класса – промежуточного звена между бюджетными мультимедийными и «взрослыми» комплектами из мира Hi-Fi. Ярким примером тому является акустика компании Microlab, обладающая, по заверениям производителя, отличным соотношением цена/качество. Чем не повод познакомиться поближе?

Microlab Solo-2 Mk2

Мощность 60 Вт RMS
Динамики 8" +1"
Разъемы 2×2 RCA
Габариты и масса 260×210×350 мм, 12,2 кг





ВЕРДИКТ ★★★★★

Универсальный настольный комплект с отличным звучанием, качественной конструкцией и привлекательной внешностью

ЗА	ПРОТИВ
Подробные и чистые верхние частоты за счет применения шелкового твиттера; «взрослый» внешний вид	Зажатая динамика; излишняя резкость в области высоких-средних частот иногда может создавать впечатление «зернистости» звука

Microlab Solo-2 Mk2

Черный корпус из MDF, 8-дюймовый басовый динамик из кевлара (с довольно жестким резиновым подвесом), тканевый 1-дюймовый твиттер – одним словом, весьма солидная внешность. Органы управления (Volume, Bass, Treble) находятся на тыльной стороне активного сателлита, что иногда может быть неудобно. В качестве ножек – тонкие резиновые прокладки, которые было бы неплохо заменить на шипы – это положительно сказалось бы на виброразвязке с поверхностью стола.

Весьма подробное и красивое звучание благодаря шелковому твитеру. Вместе с тем – в меру жесткое и плотное (что отчасти может быть вызвано «неразогретым» резиновым подвесом НЧ-динамика). Наверняка это комплект не для тех, кто ценит динамику в звуке; зато колонкам «по душе» современные музыкальные стили.

Передача вокала Solo-2 Mk2 немного своеобразна, из-за небольшой неравномерности частотной характеристики в промежуточной между средними и высокими частотами области могут подчеркиваться сибилянты (шипящие и свистящие согласные), а в некоторых записях электрогитары «забивают» вокал, звучащий чуточку гнусаво. Вместе с тем, если при записи звукорежиссер не перестарался с верхом – все будет в порядке. Регулировки тембра позволяют варьировать характер звучания от подчеркнуто теплого до агрессивно-яркого.

Низкие частоты, как для настольных колонок, весьма неплохи, хоть и не могут похвастаться сабвуферной глубиной. В целом тембральный баланс выдержан очень ровно, и с ходу предъявить претензии к звучанию колонок вряд ли удастся – необходимо вдумчивое сравнительное прослушивание. Отмеченные же нюансы относятся не к недостаткам, а ско-

рее к особенностям системы, которая наверняка придется по вкусу многим меломанам. При выборе рекомендуем обратить внимание и на другие модели серии Solo – в звучании каждой из них есть свои преимущества и недостатки.

Microlab Pro-3

Большой тяжелый корпус колонок сделан из MDF с отделкой под светлый шпон, 8-дюймовый басовый динамик – из кевлара, 1-дюймовый твиттер тканевый. Усилительно-коммутационный модуль вынесен в отдельный блок – колонки пассивные, что позволяет при необходимости подключить их к другому усилителю. В комплекте пульт ДУ, с помощью которого можно не только включать систему и регулировать громкость, но и подстраивать уровень низких и высоких частот.

Этот комплект своим звучанием понравился нам больше всех (что, впрочем, неудивительно – как-никак топ-модель линейки стереосистем у Microlab). Мягкий, объемный, прямо-таки обволакивающий звук с глубокими, насыщенными низкими частотами и подробнейшими, легкими, искрящимися верхами зачаровывает; акустику не хочется выключать. Вокал передается на редкость верно, а в хороших записях наблюдается выраженный эффект присутствия. Одним из показателей высокого качества звучания является то, что при прослушивании музыки через эти колонки абсолютно не возникает столь привычного желания сделать погромче – даже на небольшом уровне отлично слышны все нюансы.

О положительных чертах этого комплекта можно говорить еще долго, благо их у него хоть отбавляй. Но есть у него и одно довольно существенное «но» – при своих габаритах Pro-3 уже не очень подходит на роль настольной системы. Выражаясь языком звукорежиссеров, это акустика «среднего поля», т. е. для оптимального звучания ее необходимо прослушивать с дистанции в несколько метров (расстояние между самими колонками должно быть примерно таким же). То есть их удел – полноценное озвучивание уже всей комнаты, причем мощности для этой задачи им не занимать. Что же касается настольных систем, то, возможно, имеет смысл обратить внимание на другие модели данной линейки, Pro-1 и Pro-2 – их размеры несколько скромнее.

Microlab A-H500D

Этот комплект домашнего кинотеатра выглядит так, как и полагается топ-модели линейки, – на «пять с плюсом». Корпуса колонок изготовлены из MDF и отделаны под шпон красного дерева. Все сателлиты одинаковы – двухполосные, с 3,5-дюймовым среднечастотником и дюймовым тканевым твиттером, на заднюю панель выведен порт фазоинвертора. Сабвуфер небольшой, но тяжелый, в нем размещен усилитель мощности, а предварительный усилитель, цифровой декодер и DSP-процессор – в отдельном блоке. Есть многофункциональный пульт ДУ.

Звук и возможности этого комплекта наверняка не разочаруют как любителей кино, так и меломанов. За счет отдельных регулировок верхних и низких частот для сателлитов, а также подстройки уровня сабвуфера удается добиться выразительного, сбалансированного и мелодичного звучания как музыки, так и звуковой дорожки фильмов. Любопытно, что в режиме *Стерео* при сравнении с комплектом Pro-3 разница в звучании не слишком большая (хоть это и разные классы акустических систем), и выражается она прежде всего в «сабвуферных» низах и слабее проработанной нижней середине для A-H500D. Все же прочие лестные эпитеты, высказанные по отношению к Pro-3, вполне уместны и здесь – звучание масштабно, детально и выразительно. Даже мало-мальски серьезных претензий к характеру звука предъявить нельзя, при корректной настройке A-H500D играет просто отлично.

В качестве дополнительного бонуса система оснащена AM/FM-тюнером с возможностью запоминания до 20 станций и отдельными антеннами для каждого диапазона. Из пожеланий производителю отметим, что для акустики такого класса уместно было бы оснастить сателлиты винтовыми клеммами вместо пружинных – это дало бы возможность применять качественные акустические кабели. Стоило бы также расширить диапазон регулировки громкости сабвуфера – иногда баса чуть многовато даже при минимальном уровне в -10 дБ.

Продукты предоставлены компанией «Скай Лайн», www.microlab.com.ua

Microlab Pro-3

Мощность 90 Вт (2×45 Вт)
Динамики 8" +1"
Разъемы 2×2 RCA
Габариты и масса
Усилитель 315×90×252 мм,
сателлиты 285×265×385 мм, 21,55 кг

Цена $140





ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный комплект, который может составить достойную конкуренцию младшим моделям из сферы Hi-Fi. Не стоит ограничивать его пределами рабочего стола, лучше озвучить с его помощью всю комнату

ЗА	ПРОТИВ
Замечательное звучание, выходящее далеко за рамки акустики мультимедийного класса; качественная конструкция; достаточная мощность; пульт ДУ в комплекте	Значительные, явно не настольные габариты; клеммы на колонках такого класса могли бы быть и винтовыми

Microlab A-H500D

Цена $371



Мощность 320 Вт (95 + 45×5)
Динамики Сабвуфер 8", сателлиты 3,5" + 1"
Разъемы Цифровые 1 оптический, 2 коаксиальных, аналоговые RCA 5.1-канальный, AUX, CD-In
Габариты и масса
Сабвуфер 267×310×340 мм,
сателлиты 130×185×225 мм,
предусилитель 200×210×75 мм, 26,6 кг



ВЕРДИКТ ★★★★★

Топ-модель комплекта Microlab для домашнего кинотеатра выглядит и звучит отлично. Функциональность и оснащенность также на уровне и не разочаруют даже требовательных пользователей

ЗА	ПРОТИВ
Отличный звук; привлекательная внешность; встроенный AM/FM-тюнер в качестве бонуса	Винтовые клеммы были бы здесь уместнее; диапазон регулировки уровня сабвуфера невелик, иногда его (саба) слишком много даже при минимальной громкости

НОВЫЕ КАМЕРЫ PANASONIC

Сергей Светличный

Panasonic Lumix DMC-LS1

Цена – 1500 грн



Очень хорошая камера для начинающего фотографа

⊕ Быстрый автофокус; миниатюрные размеры; стабилизация изображения

⊖ Потеря деталей на ярких участках контрастных снимков; слабая вспышка

Матрица CCD, 1/2,5"
Млн пикселов Всего/эффективных 4,2/4,0
Максимальный размер кадра 2304×1728 пикселов
Объектив Фокусное расстояние 5,8–17,4 мм
Эквивалент для пленочных 35 мм камер 35–105 мм
Максимальная апертура f/2,8–5,0
Zoom Оптический/цифровой 3x/3x
Минимальная дистанция фокусировки Обычный/макрорежим 0,5/0,05 м
Светочувствительность матрицы (экв. ISO) Авто, 64, 100, 200, 400
Габариты (Ш×В×Г) 94×63×31 мм
Масса (без аккумулятора и карты памяти) 188 г

Младшую модель DMC-LS1 отличают компактный корпус (особенно учитывая, что она питается от двух батареек AA) и очень быстрые для такого класса аппаратов включение и подготовка к работе. Автофокус также выполняется, можно сказать, неприлично быстро: в условиях достаточной освещенности у LS1 наведение на резкость осуществляется менее чем за секунду. Следует также отметить высокую скорость серийной съемки – до 4 кадров в секунду.

Надо сказать, что несмотря на миниатюрность, по части эргономики LS1 не вызывает сколько-нибудь серьезных нареканий. Ее достаточно удобно держать в руках, а расположение органов управления не осложняет навигацию по меню. К слову, поскольку эта камера относится к так называемой категории point-and-shoot («наведи-и-снимай»), то меню настройками, мягко говоря, не перегружено. Можно изменить баланс белого (включая пользовательский), чувствительность матрицы, размер и качество изображения, режим работы автофокуса, а также выбрать одну из сюжетных программ.

LS1 может похвастаться уникальной для такого класса камер особенностью – наличием оптической стабилизации изображения. И хотя на первый взгляд ее необходимость для аппарата со всего лишь трехкратным зумом выглядит сомнительной, на деле она оказывается весьма полезной при съемке с длительными (до 1 с) выдержками.

Контрастные снимки демонстрируют неплохую цветопередачу, довольно узкий динамический диапазон (из-за чего теряются детали в ярких частях изображения), умеренный уровень шумов и приемлемую детализировку. В целом для камеры начального уровня – очень и очень неплохо.





Panasonic Lumix DMC-LZ2

Цена – 1800 грн

★★★★☆

Почти «дальнобойщик» с оптической стабилизацией и по приемлемой цене

⊕ Очень хорошее качество изображения; оптическая стабилизация; высокая скорость работы

⊖ Не хватает ручных настроек; заметные шумы даже на не самой высокой чувствительности; слабая вспышка

Матрица CCD, 1/2,5"
Млн пикселов Всего/эффективных 5,4/4,9
Максимальный размер кадра 2560×1920 пикселов
Объектив Фокусное расстояние 6,1–36,6 мм
Эквивалент для пленочных 35 мм камер 37–222 мм
Максимальная апертура f/2,8–4,5
Zoom Оптический/цифровой 6x/4x
Минимальная дистанция фокусировки Обычный/макрорежим 0,5/0,05 м
Светочувствительность матрицы (экв. ISO) Авто, 80, 100, 200, 400
Габариты (Ш×В×Г) 101×64×33 мм
Масса (без аккумулятора и карты памяти) 224 г

DMC-LZ2 – старшая из двух очень похожих моделей. Основным ее отличием от DMC-LZ1 является, по сути, лишь большее количество мегапикселов (четыре против пяти).

Камера ненамного крупнее DMC-LS1 и внешне довольно сильно на нее похожа, однако на деле разница между ними весьма существенная, и в первую очередь это касается объектива. Так, DMC-LZ2 может похвастаться шестикратным оптическим зумом – еще не «дальнобойщик», конечно, но уже не 3x.

Качество изображения тоже однозначно выше: точнее цветопередача, определенно лучше проработка деталей на контрастных снимках. Из недостатков можно отметить легкое виньетирование на широком угле, а также заметную шумность матрицы – едва видимые следы «зерна» проявляются при длительных выдержках даже на сравнительно низкой чувствительности; плюс временами алгоритм шумоподавления работает чересчур агрессивно.

К сожалению, из настроек у DMC-LZ2 ничего особо выдающегося не наблюдается: ручных режимов нет, изменять можно лишь баланс белого, чувствительность матрицы, режим работы автофокуса и качество изображения да выбирать одну из сюжетных программ (*Ландшафт/Спорт/Портрет* и т. д.). Для такой камеры этого явно недостаточно.

Как и у остальных моделей Panasonic, у DMC-LZ2 есть система оптической стабилизации изображения, работающая в двух режимах. В первом компенсация колебаний выполняется постоянно, что облегчает компоновку кадра и подготовку к съемке, во втором стабилизация активируется лишь в момент экспонирования, причем в этом случае система работает более эффективно.

Panasonic Lumix DMC-FZ5

Цена – 2900 грн.



Одна из лучших камер в классе и, пожалуй, лучшая в данном ценовом диапазоне

⊕ Быстрый автофокус; отличная работа оптического стабилизатора; хорошее макро; качественная картинка при высоких значениях ISO

⊖ Отсутствие горячего башмака; не самая удачная эргономика

Матрица CCD, 1/2,5"
Млн пикселов
Всего/эффективных 5,36/5,0
Максимальный размер кадра
2560×1920 пикселов
Объектив
Фокусное расстояние 6–72 мм
Эквивалент для пленочных 35 мм камер 36–432 мм
Максимальная апертура f/2,8–3,3
Zoom
Оптический/цифровой 12x/4x
Минимальная дистанция фокусировки
Обычный/макрорежим 0,3/0,05 м
Светочувствительность матрицы (экв. ISO)
Авто, 80, 100, 200, 400
Габариты (Ш×В×Г) 108×68,4×84,8 мм
Масса (без аккумулятора и карты памяти) 290 г



Panasonic Lumix DMC-FZ5 является прямым потомком популярной модели FZ3, от которой он практически не отличается внешне. Но на этом их сходство фактически заканчивается, так как 5-мегапиксельная матрица и богатые возможности вместе с внесенными улучшениями приближают его к FZ20 – топ-камере линейки Lumix. Правда, из-за меньшего корпуса держать FZ5 не так удобно.

Функционально камера оснащена очень хорошо. Есть все режимы для творческой съемки: приоритет диафрагмы, выдержки и ручное управление экспопараметрами. В дополнение к этому имеется традиционный набор сюжетных программ для различных условий. Отдельно стоит выделить работу системы автофокуса и стабилизатора изображения. Так, внедрен новый режим скоростной фокусировки, благодаря которому этот параметр приближается к таковому у зеркальных камер начального уровня. Данная особенность выводит FZ5 в лидеры среди дальнобойщиков. Фирменный оптический стабилизатор изображения традиционно работает безупречно.

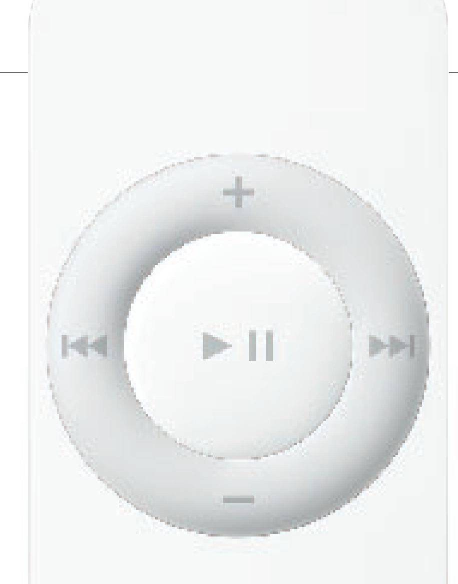
Камера позволяет получать снимки очень хорошего качества. И хотя шумность картинки на минимальной чувствительности несколько выше, чем хотелось бы, ситуация при высоких значениях ISO здесь гораздо лучше, чем у многих предшественников. Последнее обеспечивает новая и довольно удачная система шумоподавления (правда, в некоторых случаях ее работа отличается излишней агрессивностью, что приводит к появлению эффекта «акварельности» изображения).

В итоге можно сказать, что FZ5 – это очень удачная камера, которая выступает в роли бюджетной альтернативы FZ20.

Продукты предоставлены компанией MTI

iPOD SHUFFLE

Продукция Apple всегда славилась оригинальным дизайном, функциональностью и качеством изготовления. Буквально каждая вещь, рожденная инженерной мыслью специалистов из Купертино, является эталоном в своей области.



Цена – $145

Продукт предоставлен
www.apple.com

Объем памяти
512 MB (1 GB)
Поддерживаемые форматы
MP3, WAV, AAC, Audible
Габариты и масса
84×25×8,4 мм, 22 г
Время работы батареи
До 12 ч
Интерфейс
USB 2.0

Представленный на выставке MacWorld Expo миниатюрный плеер iPod shuffle стал очередной сенсацией. В некотором роде отступив от своих принципов, Apple создала продукт с минимумом возможностей, но по весьма доступной цене. Вполне понятно, что новый iPod тут же привлек к себе повышенное внимание не только любителей apple-стиля, но и всех, кто в этот момент подыскивал себе MP3-плеер. Естественно, возникло много вопросов по поводу особенностей использования iPod shuffle, на которые официальный сайт не спешил давать ответы.

Пластиковый корпус весом в 22 г. выглядит как литой, и предположить наличие внутри него какой-либо электроники очень трудно. Тем не менее, кроме плеера, в эти небольшие габариты инженеры умудрились «вписать» аккумулятор, позволяющий устройству работать до 12 ч. Потом следует двухчасовая подзарядка от USB-порта – и плеер снова готов к работе.

Главное отличие iPod shuffle от других современных плееров – отсутствие какого-либо экрана. Так как устройство не использует папки и плейлисты, экран ему, собственно, и не нужен. Вместо него реализована удобная система сигнализации с помощью двух светодиодов, «обученных» мигать разными цветами. Светодиод на лицевой панели становится оранжевым при зарядке плеера и зеленым – при





нажатии кнопок в обычном режиме. На обратной стороне его трехцветный «коллега» показывает уровень заряда аккумулятора.

Наиболее подозрительной функцией принято считать режим shuffle, при котором плеер проигрывает композиции в случайном порядке. По мнению компании, это должно внести «музыкальную спонтанность» в нашу жизнь. Кому-то, может, и понравится такой удивительный способ разнообразить прослушивание музыки, но все же хорошо, что Apple встроила переключатель, возвращающий нас в привычный классический режим.

Плеер опознается Windows как обычный USB Flash-накопитель и прекрасно работает в качестве брелка для переноса информации. Однако если на него записать произвольные музыкальные файлы, он откажется их играть – в связи с довольно странной файловой организацией музыку на iPod shuffle можно поместить лишь с помощью фирменной iTunes, идущей в комплекте. Она распределяет композиции по своим собственным папкам внутри скрытой директории iPod_Control и записывает имена их файлов в специальную базу данных. Подобная система не дает пользователю просто заменить находящиеся в iPod shuffle песни на другие. Кроме этого, при каждом подключении плеера к ПК iTunes будет проводить обновление файлов. Это означает, что если подключить iPod к чужой библиотеке iTunes, он без зазрения совести сотрет весь плейлист. Выходом в данном случае является использование альтернативного ПО.

Методика проигрывания файлов у iPod shuffle простая. Два режима позволяют слушать песни по порядку или в режиме shuffle, а переключение между ними осуществляется с помощью ползунка на обратной стороне плеера. Некоторые опасения возникли по поводу проигрывания «по порядку», поскольку трудно было представить, каким именно будет этот «порядок» с точки зрения iPod. На деле же все оказалось хорошо – песни из разных альбомов не путаются в связи с тем, что построение плейлиста происходит согласно ID3-тегам файлов.

Сомнений в качестве звучания новинки почти не было, а после прослушивания все намеки на них и вовсе улетучились. Более того, если у вас нет дорогих портативных наушников и вы не планируете тратить на них дополнительные средства, то можете спокойно положиться на стандартные, идущие в комплекте с плеером.

ВЕРДИКТ ★★★★★

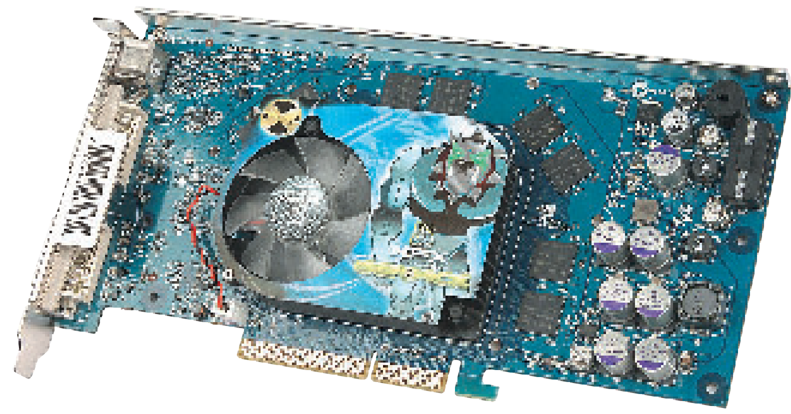
Замечательный плеер для тех, кому не нужен дисплей

ЗА	ПРОТИВ
Прекрасное звучание; удобное управление	Привязка к Apple iTunes

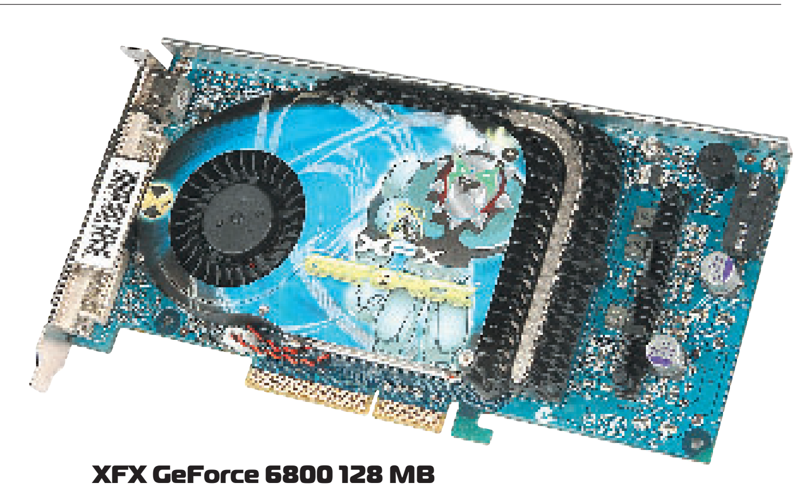
СЕРЬЕЗНЫЕ АКСЕЛЕРАТОРЫ XFX

Появление марки XFX стало ярким событием на мировом рынке компьютерных развлечений, и теперь она успешно продвигается в Украине. Являясь подразделением PINE Technologies, ведущего производителя электронных компонентов, XFX разрабатывает и выпускает передовые модели видеокарт, устройств хранения и геймерских аксессуаров, превращая процесс игры в захватывающее и экстремальное зрелище.

XFX GeForce 6800 Ultra 256 MB



XFX GeForce 6800 GT 256 MB



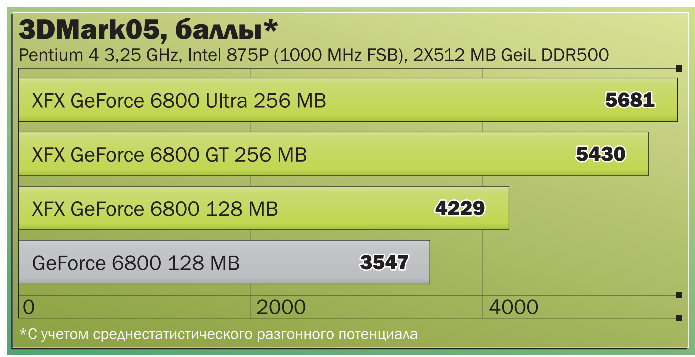
XFX GeForce 6800 128 MB

XFX обладает тем, чего так не хватает многим конкурентам: у нее проявляется характер серьезного игрока. Если другие компании пытаются быть мастерами на все руки и действовать одновременно на всех фронтах, то команда XFX решила сосредоточиться на чем-то одном, а именно: на экипировке хардкор-геймеров. Основательность подхода выражается и в том, что XFX не стала распыляться на разных поставщиков и сделала ставку на лидера, заключив эксклюзивное соглашение с NVidia. Представители старшей серии XFX GeForce 6800 наглядно демонстрируют, чего можно достичь, имея такую целеустремленность.

Эти продукты, изготовленные по эталонному дизайну NVidia, воплощают то единственное, за что серьезные игроки готовы платить, – чистую производительность безо всяких инженерно-дизайнерских «прикрас». И нацелены они на ту категорию пользователей, которая не знает, что такое «работа системы в штатном режиме», – разгон для них является нормой. Что могут предложить видеокарты XFX в сравнении с обычным GeForce 6800, работающим в штатном режиме, видно по результатам в 3DMark05 – наиболее жестком тесте на производительность. Даже без разблокировки конвейеров XFX GeForce 6800 способен при разгоне обеспечить в среднем на 20% более высокое быстродействие. Счастливчикам может достаться экземпляр, у которого «откроются» и будут нормально работать все 16 конвейеров (инструкции по их активизации на GeForce 6800 можно без труда отыскать в Интернете). Но лучше всего сразу приобрести одну из старших моделей, не только обладающую самым производительным чипом, но и оснащенную 256 MB видеопамяти. Реализация разгонного потенциала XFX GeForce 6800 GT позволяет достичь в полтора раза большего быстродействия в сравнении со стандартным GeForce 6800, что вполне окупает дополнительные расходы. Ну а самые взыскательные игроки, для которых fps важнее денег, предпочтут XFX GeForce 6800 Ultra, оснащенную самыми скоростными чипами памяти и усиленной системой охлаждения. Все три модели позволят поднять на новый уровень производительность системы с AGP: в тех же условиях Radeon 9800 XT 256 MB показал 3003 балла в 3DMark05. Но в обойме XFX есть и модели с прогрессивным интерфейсом PCI Express, среди которых GeForce 6800 Ultra 512 MB.

Строго придерживаясь стандартов, устанавливаемых лидером рынка графических акселераторов NVidia, в чем-то компания XFX все же позволяет себе «расслабиться», а именно в упаковке. X-образную коробку вряд ли захочется прятать на шкаф, скорее всего, она займет почетное место где-нибудь рядом с компьютером. Это даст возможность окружающим безошибочно определить, что внутри системного блока скрывается серьезная игровая видеокарта.

Продукты предоставлены ООО Элетек Лтд
тел. 495-29-11,
www.eletek.com.ua



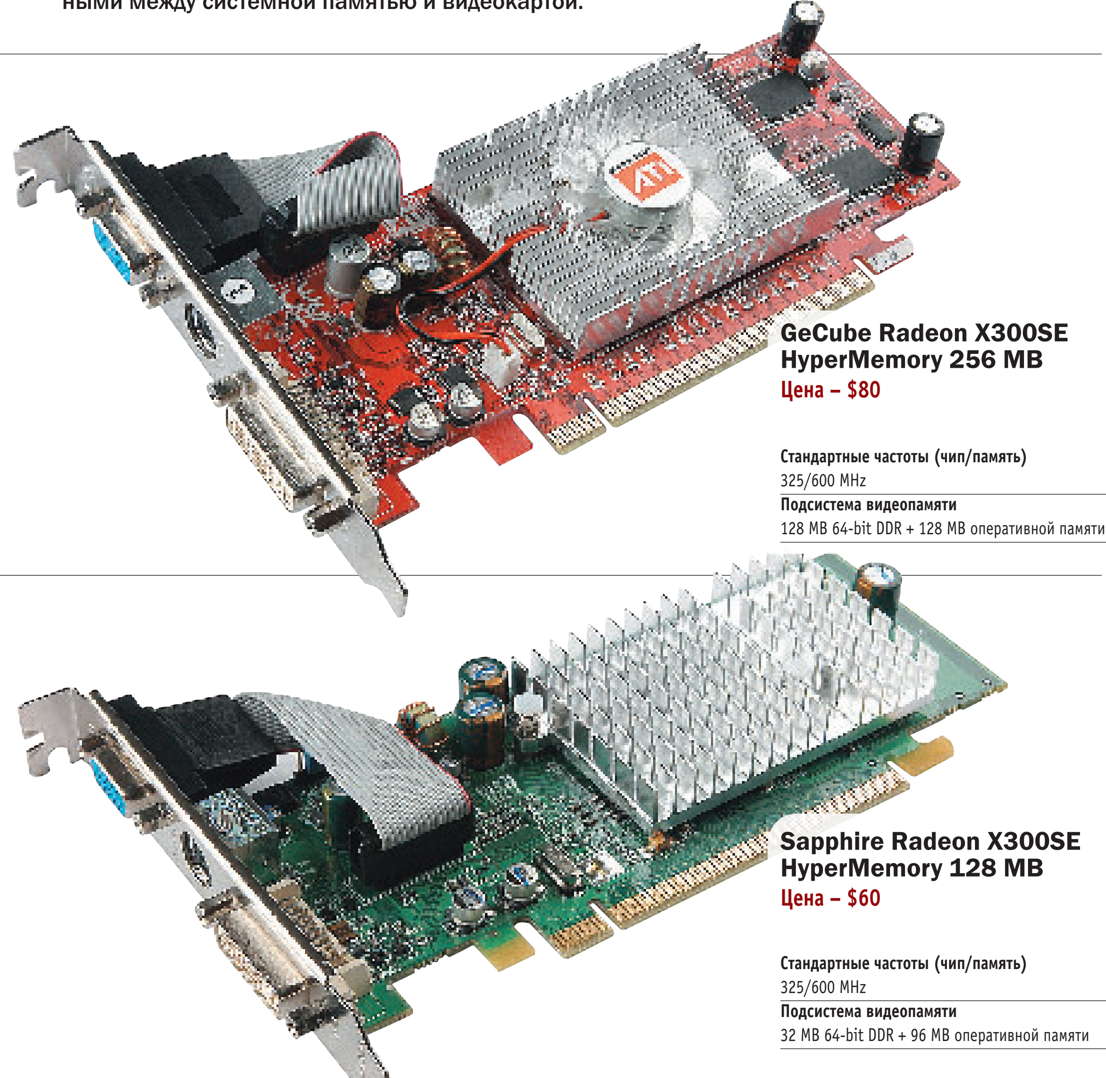
ГИПЕРПАМЯТЬ на службе у «бюджетников»

Кирилл Балалин

Технологии ATI HyperMemory и NVidia TurboCache, активно продвигаемые ныне для недорогих решений, на самом деле не являются чем-то революционным. Просто пресловутое «AGP-текстурирование», т. е. использование части оперативной памяти для нужд графического адаптера, можно реализовать на практике лишь с помощью шины PCI Express. И это вполне объяснимо – только невероятная пропускная способность PCIe x16 позволяет добиться необходимой скорости обмена данными между системной памятью и видеокартой.

В актив новых технологий стоит записать, в первую очередь, возможность устанавливать гораздо меньшее число микросхем на видеокарту – суммарной емкостью от 16 до 128 MB. Более того, альтернативное решение от XGI (технология RUMA) предполагает в качестве сверхбюджетного варианта даже существование видеокарт и вовсе без собственной памяти. Благодаря HyperMemory и TurboCache производители значительно экономят на себестоимости графического адаптера, что позитивно сказывается на цене продукта – вплоть до возвращения забытой категории «до $50» за младшие модели на современных графических чипах. Последние годы в ультрабюджетный сегмент попадали лишь многократно уцененные морально устаревшие продукты.

Итак, на бумаге все прекрасно: дешево и эффективно одновременно. Однако негативная сторона «турбокэшированной гиперпамяти» выявляется в процессе тестирования. Минимальный объем оперативной памяти для пристойной производительности бюджетных новинок – 512 MB, а рекомендуемый – так и вовсе 1 GB. Только с гигабайтом системной памяти (а это все еще не самое дешевое удовольствие!) эффективность работы видеокарт с TurboCache или HyperMemory достигает максимума в современных играх. Впрочем, решения такого уровня не приобретают заядлые геймеры, а в типичных «офисных» задачах недостаток памяти не ощущается, зато позволяет сэкономить пару десятков долларов по сравнению с «полноценными» бюджетными видеокартами (Radeon X300, GeForce 6200).



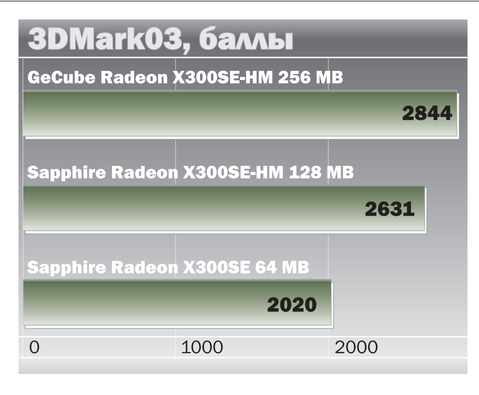
GeCube Radeon X300SE HyperMemory 256 MB
Цена – $80

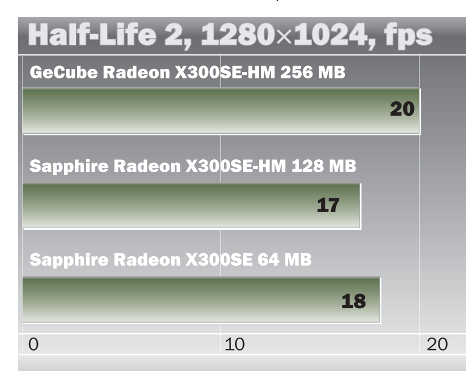
Стандартные частоты (чип/память)
325/600 MHz
Подсистема видеопамяти
128 MB 64-bit DDR + 128 MB оперативной памяти

Sapphire Radeon X300SE HyperMemory 128 MB
Цена – $60

Стандартные частоты (чип/память)
325/600 MHz
Подсистема видеопамяти
32 MB 64-bit DDR + 96 MB оперативной памяти

Для тестирования мы использовали две видеокарты на базе ATI Radeon X300SE HyperMemory, отличающиеся объемом встроенной и «виртуальной» памяти, а также обычный 64-мегабайтовый Sapphire Radeon X300SE без поддержки HyperMemory (тактовые частоты 325/400 MHz, т. е. частота памяти ниже, чем у новинок). Обратите внимание, что в наименованиях производители предпочитают указывать не физический объем памяти, а максимальный, с учетом используемой системной.





AGP НЕ СДАЕТСЯ: НОВИНКИ ОТ SAPPHIRE

Кирилл Балалин

Представленные в прошлом году семейства графических чипов Radeon X800 и GeForce 6800, кроме всех своих многочисленных преимуществ, принесли с собой и одну неприятную тенденцию: просто невероятное распыление модельного ряда видеокарт высокого уровня.

Всевозможные LE/GT/Pro/XT/Ultra и иные суффиксы стали использоваться в секторе hi-end с не меньшей активностью, нежели до этого в бюджетном сегменте рынка. В считавшемся ранее исключительно элитарным классе «от $300» вместо одного-двух предложений от каждого чипмейкера теперь наблюдается почти два десятка продуктов (если учесть разделение на PCI Express и AGP). Особо отличились канадцы, предлагая сразу пять разных графических чипов (R420, R423, R430, R480, R481), а также AGP-решения с внешним мостом Rialto. Мы рассмотрим две последние новинки для стремительно устаревающего, но все еще популярного AGP.

Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition AGP

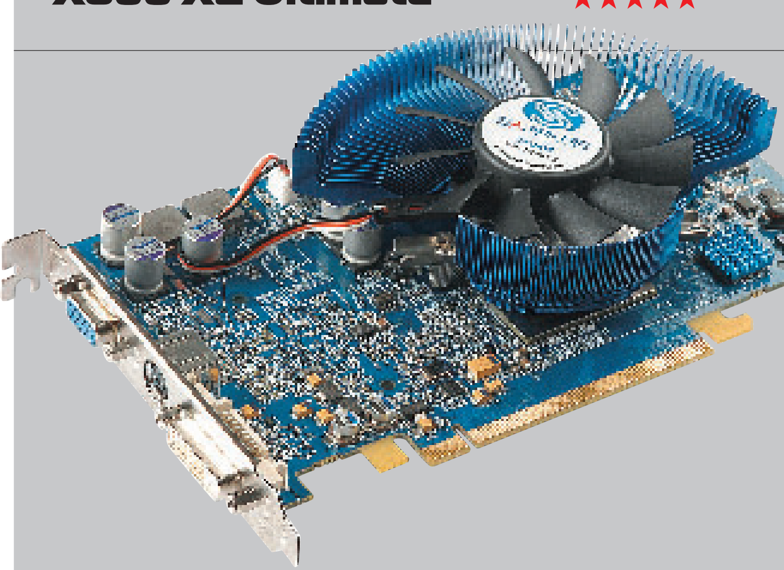
Скорее всего, этому продукту уготована историческая роль «последнего из могикан»: чип R481 является последним топовым графическим ядром от ATI, для которого изначально предусмотрен интерфейс AGP. Тактовые частоты версии Platinum Edition несколько выше, чем у обычных X850 XT, что на $50 повышает рекомендуемую цену, зато по производительности в большинстве случаев она превосходит даже GeForce 6800 Ultra. Кроме того, разгонный потенциал R481 несколько больше, чем у R420, поэтому энтузиастам, которые еще не перешли на PCI Express и желают достичь вершины в AGP-линейке ATI, рекомендуем присмотреться именно к этой модели.

Sapphire Radeon X800 AGP

Внешне эту карту вообще невозможно отличить от Radeon X800 XL AGP – совпадает не только дизайн печатной платы и охлаждения, но даже чипы памяти. Отличий два: более низкие штатные тактовые частоты (390/700 MHz) и 12 конвейеров рендеринга вместо 16. Недобор по частотам компенсируется разгоном (благодаря 2.0-наносекундной памяти), а вот включить оставшиеся конвейеры программным путем невозможно, что разочарует любителей сэкономить. Такое сочетание характеристик вкупе с позиционированием в крайне насыщенный сегмент «до $300» производит неоднозначное впечатление.







В нашу Тестовую лабораторию также прибыла PCI Express-видеокарта Sapphire Radeon X800 XL Ultimate – так по корпоративной традиции маркируются специальные малошумящие версии карт с охлаждением от Zalman. Алюминиевый вариант GPU-кулера Zalman VF700 прекрасно справляется с задачей, работая гораздо тише стандартной системы охлаждения. В остальном видеокарта аналогична обычным Radeon X800 XL с интерфейсом PCIe.



Sapphire Radeon X800 AGP
Цена – $275

Графическое ядро ATI R430 (12 конвейеров) + Rialto
Видеопамять 256 MB 2.0 нс GDDR3
Стандартные частоты (чип/память) 390/700 MHz
Возможный разгон 440/1100 MHz

ВЕРДИКТ ★★★★★

Неплохой продукт с хорошим разгоном, но не лидер своего сегмента

Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition AGP
Цена – $625

Графическое ядро ATI R481 (16 конвейеров)
Видеопамять 256 MB 1,6 нс GDDR3
Стандартные частоты (чип/память) 540/1180 MHz
Возможный разгон 580/1260 MHz

ВЕРДИКТ ★★★★★

Просто самая быстрая AGP-видеокарта, гораздо выгоднее Radeon X800 XT-PE

КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

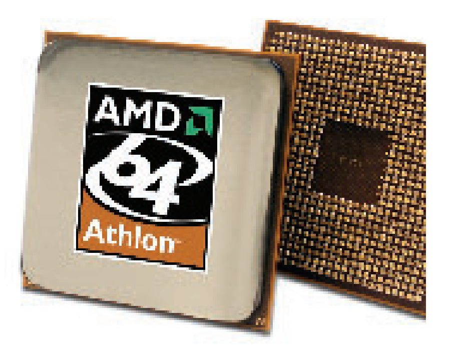
«Бюджетный ДПК»: минимальная цена

Intel Celeron D 320 (2,4 GHz, 256 KB L2-кэш)	$85
AMD Sempron 2400+ (1,67 GHz, 256 KB L2-кэш)	$60
Чипсет Intel 865PE для Celeron D	$80
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Sempron	$75
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$65
На чипе Radeon 9550 128-bit, память 128 MB	$75
Жесткий диск 80 GB, кэш-буфер 8 MB	$72
Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$160
DVD-ROM/CD-RW Combo	$40
Интегрированное аудио	--
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь PS/2	$6
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0	$20
Внутренний модем PCI 56K V.90	$18

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $705/$675



ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО



AMD Athlon 64 2800+

$125

В то время как цены на Pentium 4 начинаются со $145, а Sempron 3100+ по-прежнему удерживается на довольно высокой отметке $120, для ПК среднего уровня имеет смысл рассмотреть как вариант Athlon 64 2800+. Он гораздо более производительный, чем Sempron 3100+, что компенсирует разницу в цене. К тому же линейка Athlon 64 поддерживает 64-битные вычисления, технологию Cool'n'Quiet и защитную функцию, реализованную в Windows XP SP2.

DVD+/-RW NEC ND-3520A

$66

Универсальные DVD-рекордеры взяли очередной ценовой рубеж – $70. Конечно, присутствуют и модели стоимостью свыше $90, в чем-то превосходящие остальных конкурентов, но NEC ND-3520A лучше многих других справляется с записью дисков CD-R, DVD+R/RW и DVD-R хотя, чтение дисков, особенно невысокого качества, никак нельзя отнести к ее сильным сторонам. К тому же эта модель умеет записывать двухслойные диски DVD+R Dual Layer.





«Оптимальный ДПК»: наилучшее соотношение цена/качество



Intel Pentium 4 2,40A GHz (533 MHz FSB, 1 MB L2-кэш) AMD Athlon 64 2800+ (1,8 GHz, Socket 754)	$145 $125	Интегрированное аудио 5.1	–
Чипсет Intel 865PE для Pentium 4 Чипсет VIA K8T800, Socket 754	$80 $85	Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	$85
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$65	Клавиатура Logitech Internet Pro	$15
На чипе GeForce 6600, память 128 MB	$155	Мышь оптическая, USB	$25
160 GB, кэш-буфер 8 MB	$100	Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
LCD-монитор 17", время отклика 8–12 мс	$325	Акустика 5.1	$90
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$75	Внешний модем 56K V.92	$65

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $1260/$1245

В то время как ведущие производители выводят в свет революционные продукты (например, двухъядерные процессоры), на нашем рынке царит относительное затишье. Кое-где наблюдаются ценовые изменения, но в общем картина остается прежней – те же компоненты, те же конфигурации. Поэтому сегодня имеет смысл поговорить не только о текущем положении дел, но и о том, что должно улучшиться в наших компьютерах в ближайшем будущем.

Цены на процессоры практически стоят на месте: высокопроизводительная линейка Pentium 4 по-прежнему начинается с модели 2,40A GHz стоимостью около $145. Конкурирующая платформа AMD64 позволяет немного сэкономить – младшая версия Athlon 64 с рейтингом 2800+ доступна в среднем за $125. При этом она имеет существенное преимущество в производительности в игровых приложениях по сравнению с Pentium 4 2,40A GHz, несмотря на гораздо более низкую тактовую частоту и вдвое меньший объем L2-кэша. Интегрированный в процессор контроллер памяти компенсирует издержки быстродействия, связанные с «одноканальностью» платформы Socket 754 (чипсеты Intel 865PE/875P обеспечивают двухканальный доступ к памяти для Pentium 4 под Socket 478).

Рекомендуемый для «Прогрессивного ДПК» Pentium 4 530J обладает более высокой частотой FSB 800 MHz против 533 MHz у Pentium 4 2,40A GHz и, кроме того, поддерживает технологию Hyper-Threading для ускорения работы в многозадачном режиме и многопоточных приложений. Но и здесь есть сильный конкурент в лице Athlon 64 3000+ под Socket 939 с двухканальным контроллером памяти, который обеспечивает высочайшее быстродействие в играх. С определенного момента эта модель поставляется в 0,09-микронной версии (ядро Winchester), обладающей сравнительно небольшим тепловыделением, за счет чего можно построить менее шумную систему. В то же время в ряде задач (в частности, связанных с обработкой видео- и аудиоданных) Pentium 4 по-прежнему

GeForce 6600 GT 128 MB
$230

Видеокарты на базе Radeon 9800 Pro уступили место более мощным и современным GeForce 6600 GT 128 MB, которые предлагаются практически по той же цене. В категории до $300 найти лучший Radeon пока что не получится, если говорить об AGP-моделях. Но владельцы платформ Intel 915P и VIA K8T890 с поддержкой PCI Express уже могут выбирать между семействами GeForce 6600 и Radeon X700.





Samsung SP2004C
$135

Винчестеры на 200 GB обладают лучшим соотношением цены и емкости: 1 GB обойдется всего в $0,63. Это не хуже, чем у большинства моделей на 160 GB с кэш-буфером 8 MB, и гораздо более выгодно в сравнении с другими – 120 GB/8 MB или 250 GB/8 MB, где стоимость гигабайта составляет более $0,7. Из моделей на 200 GB, доступных у нас, особо выделяются SATA-винчестеры с поддержкой технологии NCQ. Они чуть дороже своих EIDE-собратьев, но для нового ПК лучше выбрать их.

имеет лучшую производительность. На рынке уже появляются и 2-мегабайтовые версии Pentium 4 6-й серии, обладающие целым рядом преимуществ, но они пока что находятся в ценовой категории от $400, которой мы обычно не интересуемся.

Цены на процессоры в ближайший месяц-два вряд ли существенно изменятся, а значит, и выбор на сегодняшний день предопределен. А вот с другими компонентами ситуация более интересная. Взять хотя бы винчестеры: модели емкостью 120 GB начинают подбираться к отметке $85, и если 80-гигабайтовые версии так и останутся на уровне $70, мы начнем рекомендовать для ПК начального уровня «стодвадцатки». Ведь вполне логично, заплатив $70 за первые 80 GB, раскошелиться на $15, чтобы докупить еще 40 GB. Похожая ситуация с 200-гигабайтовыми накопителями, которые сократили дистанцию относительно 160 GB до $15–20 и поэтому уже могут рассматриваться как вариант для ПК среднего класса. SATA-винчестеры стоят чуть дороже, и мы рекомендуем их для ПК высокого уровня, где будет востребована технология маршрутизации очереди команд NCQ. Для «Прогрессивного ДПК» все более привлекательной становится емкость 300 GB, но пока что в пересчете на гигабайт она сильно проигрывает 200-гигабайтовым моделям: получается, что дополнительные 100 GB нам обходятся в $100. Гораздо выгоднее приобрести два накопителя по 200 GB и построить на их основе RAID-массив, но здесь могут возникнуть проблемы совершенно иного плана. Два двигателя винчестеров, работающих на одинаковой частоте, входят в резонанс, что является причиной неприятного пульсирующего гула. Этот звук не так заметен на фоне общего шума от системного блока, но для тихого ПК (например, с водяным охлаждением) он просто неприемлем. Поэтому идеальный вариант для ПК высокого уровня – Western Digital Raptor с частотой вращения 10 000 об/мин для работы операционной системы и приложений, а к нему – высокоемкий винчестер на 7200 об/мин для хранения данных. В такой конфигурации производительность сочетается с вместительностью, и все это – без лишних акустических эффектов.

Покупка жесткого диска – не единственный случай, когда за сравнительно небольшую доплату можно получить значительный прирост в характеристиках. Цены на оперативную память также заставляют задуматься о немедленной модернизации. Модули на 256 MB уже можно отыскать за $25 (при средней цене $33), поэтому 512 MB для компьютера среднего уровня выглядят как-то несерьезно. Следует отметить, что модернизация видеокарты в «Оптимальном ДПК» обойдется гораздо дороже и принесет меньше пользы в играх, чем дополнительные 512 MB (такие модули уже встречаются по $50 при средней стоимости $65). Кстати говоря, и 1 GB по нынешним меркам будет маловато – заядлые геймеры уже столкнулись с тем, что игры отказываются запускаться при ограничении доступной памяти одним гигабайтом (т. е. при отключенном файле подкачки). Интересно, что играм прошлого года, даже таким «прожорливым», как DOOM 3 или Far Cry, вполне хватало 1 GB, но теперь актуальным становится в два раза больший объем.

Еще одна хорошая новость – все больше моделей 17-дюймовых ЖК-мониторов появляется в ценовом сегменте до $300. Жаль, что версии с цифровым DVI-интерфейсом стоят от $350 и дороже, но лучше уж LCD с аналоговым подключением, чем полностью аналоговый ЭЛТ-монитор. Цены на 19-дюймовые ЖК-дисплеи с интерфейсом DVI начинаются в среднем от $500, хотя встречаются довольно неплохие модели и дешевле. В любом случае, если учитывать, что монитор относится к разряду «долгосрочных инвестиций» и является ключевым фактором для пользовательского комфорта, лучше на нем не экономить и взять качественную «девятнашку» (пусть даже и в кредит). О крупных моделях с диагональю 20 дюймов и больше мы пока что не говорим – они стоят не меньше $1000 (как два 19-дюймовых!), а их разрешение – 1600×1200 и выше, – не потянет ни один современный акселератор в новых играх (точнее, будет тянуть, но очень медленно). Поэтому мы не побоимся назвать 19-дюймовый LCD лучшей покупкой на сегодняшний день, а самую качественную модель поможет выбрать тестирование ЖК-мониторов в этом номере.

«Прогрессивный ДПК»: качество превыше всего

Intel Pentium 4 530J (3 GHz, 1 MB L2-кэш) AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz, Socket 939)	$195 $165
Чипсет Intel 915P для Pentium 4 Чипсет VIA K8T890, Socket 939	$125 $125
2×512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$125
Radeon X800 XL 256 MB (PCI Express)	$370
200 GB, кэш-буфер 8 MB, SATA/NCQ	$120
LCD-монитор 19", время отклика 8–12 мс, DVI	$580
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$75
7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS	$105
Корпус Middle Tower ATX 450 Вт	$120
Клавиатура Logitech Media Keyboard	$30
Мышь оптическая, USB	$40
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Акустика 7.1	$130
Некоммутируемый канал	–

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $2050/$2020

ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.itc.ua/hl*.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ НА INTEL 915P

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Gigabyte GA-8GPNXP Duo	215	★★★★★	№ 3, март 2005
ABIT AG8-3rd eye	150	★★★★★	№ 3, март 2005
ASUS P5GD1	125	★★★★★	№ 3, март 2005
Albatron Mars PX915P Pro	120	★★★★☆	№ 3, март 2005
Fujitsu Siemens D1826-G	110	★★★★☆	№ 3, март 2005
ECS Elitegroup 915P-A	95	★★★★★	№ 3, март 2005

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z815	75	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
HP DeskJet 3745	81	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
Epson Stylus C65 Photo Edition	82	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
Canon Pixma iP2000	95	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
HP DeskJet 5743	110	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
HP Photosmart 7660	140	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
HP Photosmart 7760	185	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
Epson Stylus Photo R300	185	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 об/мин, 8 MB кэш-буфер

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Samsung SpinPoint SP0812N	72	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	73	★★★★★	№ 3, март 2003
120 GB Western Digital WD1200JB	90	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Samsung SP1213N	94	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	98	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	105	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
200 GB Maxtor 6B200M0 SATA/NCQ	128	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Seagate ST3200826AS SATA/NCQ	135	★★★★☆	№ 5, май 2005
200 GB Samsung SP2004C SATA NCQ	135	★★★★★	№ 5, май 2005
320 GB Western Digital WD3200JB	228	★★★★★	№ 5, май 2005

ЭЛТ-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" LG Flatron EZ T710PH	142	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 795DF	145	–	–
17" Samsung SyncMaster 757MB	175	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 797DF	175	–	–
17" LG Flatron F720P	176	–	–
19" LG Flatron F920B	265	–	–
19" Samsung SyncMaster 959NF	315	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Philips Brilliance 109P40	320	★★★★☆	№ 10, октябрь 2003

LCD-МОНИТОРЫ 8–12 мс, DVI

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" Hyundai ImageQuest L72D	349	★★★★☆	№ 6, июнь 2005
17" BenQ FP71V+	400	★★★★☆	№ 6, июнь 2005
17" LG Flatron L1730P	400	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" Samsung SyncMaster 172X	410	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" ViewSonic VP171b	440	★★★★☆	№ 6, июнь 2005
17" NEC MultiSync LCD1770NX	480	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
19" BenQ FP937s+	525	★★★★☆	№ 6, июнь 2005
19" Samsung SyncMaster 193Pplus	630	★★★★★	№ 6, июнь 2005

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Live! 7.1	35	–	–
Sound Blaster Audigy 2 7.1	55	–	–
Sound Blaster Audigy 2 ZS OEM	75	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS	105	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	185	–	–
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	№ 4, апрель 2002



Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. В большинстве случаев указаны прямые адреса для загрузки из Интернета, но иногда они отсутствуют в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, нет прямой ссылки и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

7-Zip 4.18 Beta

Freeware
Разработчик Игорь Павлов
Web-сайт www.7-zip.org
Размер 1 MB
Страница загрузки www.7-zip.org/download.html

Очень интересный архиватор, поддерживающий массу самых разных форматов сжатия. Собственный формат отличается лучшим коэффициентом сжатия даже по сравнению с RAR.

AbiWord for Windows 2.3.0

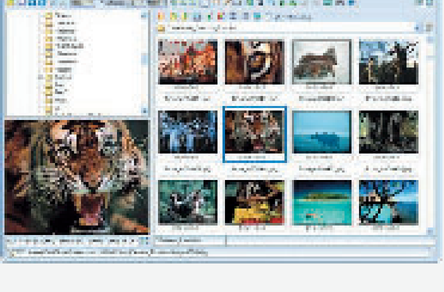
Freeware
Разработчик the AbiSource community
Web-сайт www.abisource.com
Размер 5 MB
Страница загрузки www.abisource.com/download

Бесплатный текстовый редактор с небольшим количеством функций, но при этом очень быстрый и удобный. В версии 2.3.0 (которая является «промежуточной» перед полноценным релизом 2.4) появились плагины проверки грамматики, математических формул и некоторые другие.

FastStone Image Viewer 2.0.9 Beta

Freeware
Разработчик FastStone Soft
Web-сайт www.faststone.org/FSViewerDetail.htm
Размер 2,5 MB
Страница загрузки www.faststone.org/download.htm

Бесплатная утилита для просмотра графических файлов, их конвертирования и минимального редактирования – по сути, еще

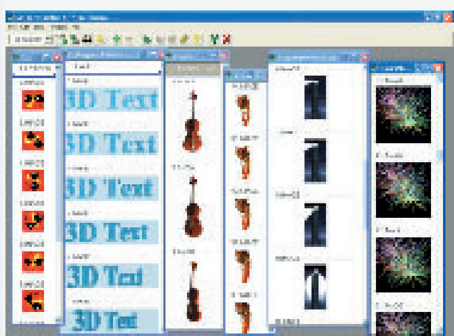


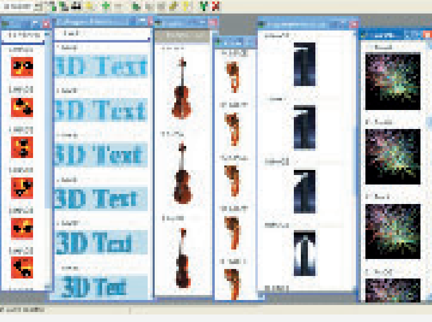
один конкурент «народного» ACDSee. Поддерживается около трех десятков различных форматов.

GIF Construction Set Pro 2.0.65

Shareware
Разработчик Alchemy Mindworks
Web-сайт www.mindworkshop.com/alchemy/gifcon.html
Размер 8,5 MB
Страница загрузки www.mindworkshop.com/alchemy/gifcon.html#download

Пожалуй, самый мощный графический редактор для создания анимированных GIF. В те-





кущей версии улучшены некоторые элементы Мастера создания анимации.

Mmm FREE 2.0

Freeware
Разработчик HACE
Web-сайт www.hace.us-inc.com/mmm.shtml
Размер 848 KB
Страница загрузки www.hace.us-inc.com/download.shtml

Mmm FREE позволяет отредактировать системные меню Windows, убрав из них ненужные вам пункты и спрятав редко используемые в подменю. В результате вы получаете компактные и удобные меню.

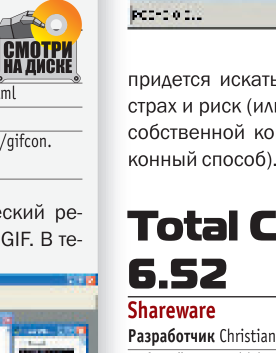
PCSX2 0.8.1

Freeware
Разработчик PCSX2 Community
Web-сайт www.pcsx2.net
Размер 2 MB
Страница загрузки www.pcsx2.net/downloads.php

В отличие от нашей первоапрельской шутки, которую кое-кто из читателей принял слишком близко к сердцу, это настоящий эмулятор игровой консоли Sony PlayStation 2. Текущий релиз наконец-то может запускать определенное количество игр и порой позволяет добраться до 3D и даже попасть в игру.

На мощном компьютере средняя скорость в плоских играх – порядка 20–30 fps, в трехмерных – не более 1–2 fps.

Внимание: для работы требуется BIOS консоли, распространение которого нелегально. Вам





придется искать его самостоятельно, на свой страх и риск (или создать самим, скопировав с собственной консоли – это единственный законный способ).

Total Commander 6.52

Shareware
Разработчик Christian Ghisler
Web-сайт www.ghisler.com
Размер 1,5 MB
Страница загрузки www.ghisler.com/download.htm

Один из лучших файловых менеджеров. Отличается поддержкой большого числа архивов, превосходной системой подключаемых плагинов, встроенным FTP-клиентом, многоязыковым интерфейсом и т. д. В текущем релизе в FTP-клиент добавлена поддержка IPv6, исправлены некоторые ошибки, найденные в версии 6.5.

VentaFax 5.6 Build 24

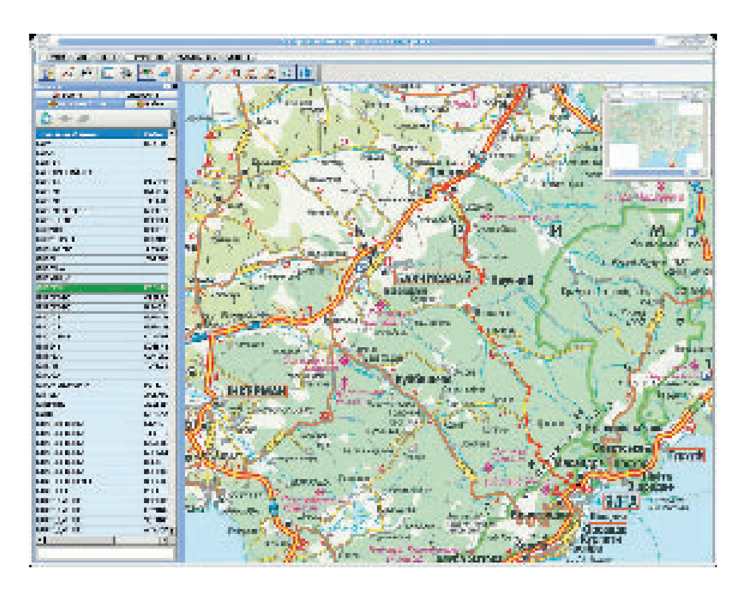
Shareware
Разработчик Venta Association
Web-сайт www.ventafax.com
Размер 3,5 MB
Страница загрузки www.ventafax.com/latest.html

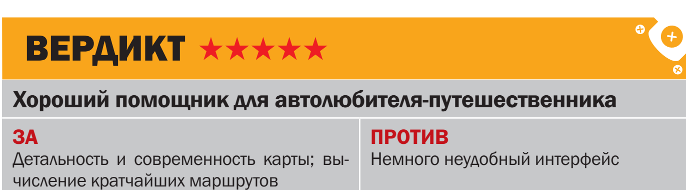
Одна из лучших факсимильных программ. В последней версии добавлен ряд функций, улучшен менеджер сообщений.

«Электронная бизнес-карта. Украина автодорожная»

40 грн

Разработчик «Транснавиком»
Web-сайт www.transnavi.com





ВЕРДИКТ ★★★★★

Хороший помощник для автолюбителя-путешественника

ЗА	ПРОТИВ
Детальность и современность карты; вычисление кратчайших маршрутов	Немного неудобный интерфейс

«Украина автодорожная» продолжает известную серию «Электронная бизнес-карта», являясь незаменимым помощником всех автолюбителей, часто совершающих поездки по Украине. Отправляясь в отпуск или в гости к родственникам на собственном транспорте, всегда приходится долго разыскивать карту, чтобы вручную проложить наиболее удобный маршрут. Обычно такие бумажные варианты быстро устаревают ввиду постоянной модернизации дорог и введения в эксплуатацию новых развязок.

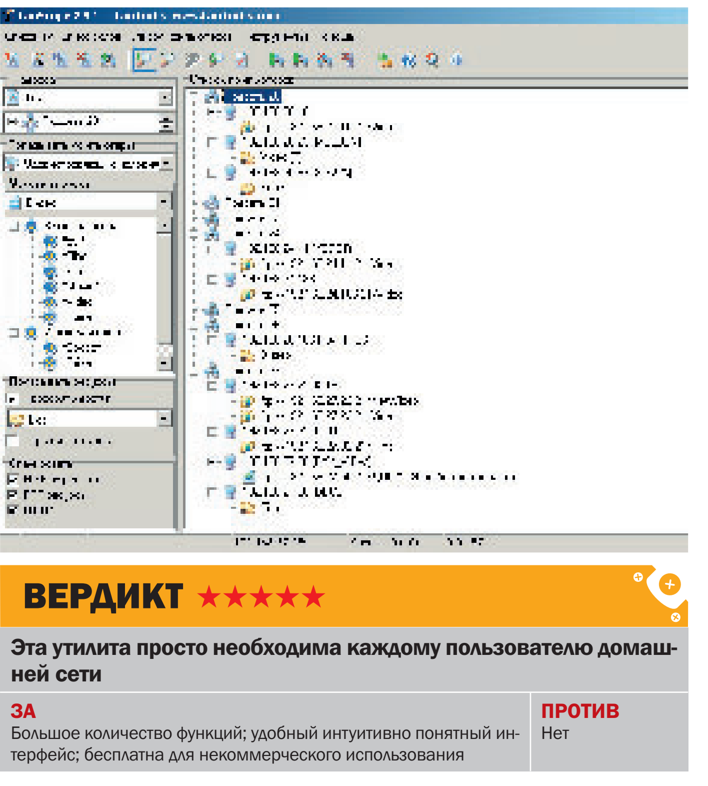
На диске находится цельный атлас страны на новейшей картографической основе в масштабе 1:500 000. Ориентироваться в таком громадном пространстве помогает многоуровневое масштабирование и удобная панель *Навигатора* – окна мини-карты с возможностью передвигать область увеличения. Кроме населенных пунктов и номеров автотрасс, атлас содержит множество указателей автостоянок, СТО, заправок. Хотя расположение их весьма условно на карте такого масштаба, а число объектов на самом деле куда больше, подобная информация здесь все же уместна.

Атлас содержит поиск, работающий в нескольких режимах. Искать можно как по шифру автодороги, так и по названиям населенных пунктов, которых в базе около 20 тысяч. Помимо чисто географических объектов, в нее включены 14 000 украинских предприятий транспортной сферы. Кликнув в списке на названии какого-нибудь туристического агентства или аэропорта, мы сразу же увидим его местонахождение на карте. К сожалению, не все объекты определены на местности, и иногда можно кликать довольно долго, но так и не получить результата.

Нельзя не упомянуть и о двух важных измерительных инструментах. Один из них автоматически проложит оптимальный путь между двумя точками на карте, а второй играет роль виртуального курвиметра, вычисляя общую длину пути. Конечно, алгоритм не совсем совершенен, поскольку он просто пытается проложить маршрут по наиболее качественным и крупным магистралям, но совершенно не учитывает связанные с этим неудобства при многочисленных поворотах и съездах.

Лишними выглядят только фотографии украинской природы, которые предлагается установить дополнительно. Во-первых, они в большинстве своем ужасного качества, видно, что их сканировали со старых слайдов. Во-вторых, для желающих посетить живописные уголки, изображенные на фото, не помешали бы подписи с указанием места съемки.

LanScope



ВЕРДИКТ ★★★★★

Эта утилита просто необходима каждому пользователю домашней сети

ЗА	ПРОТИВ
Большое количество функций; удобный интуитивно понятный интерфейс; бесплатна для некоммерческого использования	Нет

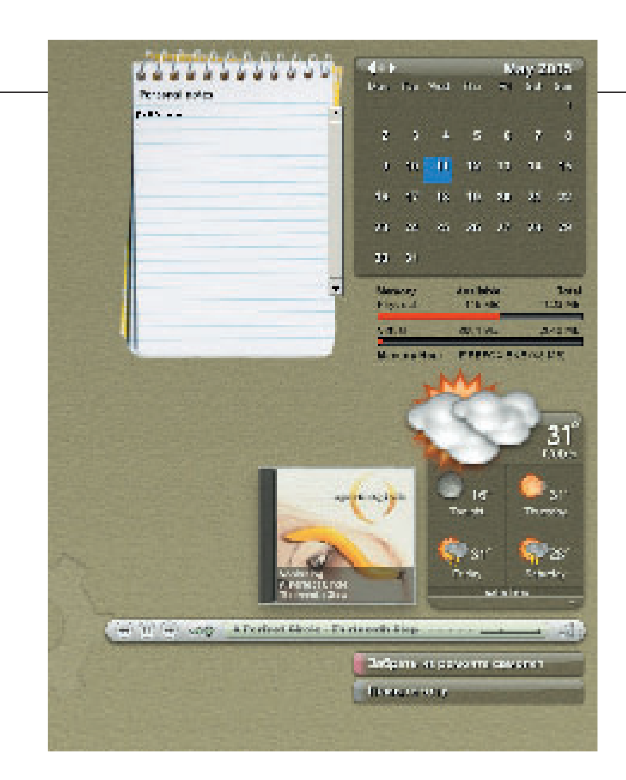
Freeware

Разработчик LanTricks
Web-сайт www.lantricks.com/lanscope/
Размер 1,29 MB
Страница загрузки www.download.lantricks.com/lanscope.zip

Один из основных плюсов при подключении к Интернету через домашнюю сеть состоит в том, что пользователю подобной сети для загрузки интересующего его фильма, клипа или альбома любимой группы совсем не обязательно просматривать множество Web-сайтов, тратя на это время и оплачивая порой недешевый интернет-трафик. Намного проще скачать все это из локальной сети, учитывая высокую скорость ее работы и бесплатность внутрисетевого трафика. Но как узнать, какие компьютеры в сети имеют ресурсы общего доступа и есть ли на них то, что вас интересует?

Эту задачу вам поможет решить LanScope. Она позволяет проводить сканирование заданных диапазонов IP-адресов, показывая, какие ПК в сети сейчас включены и какие ресурсы на них доступны. При этом пользователь сам определяет, какие типы ресурсов его интересуют – NetBios, FTP, HTTP или их комбинации. Полезной функцией является возможность выбирать метод определения наличия компьютера в сети. По умолчанию установлена опция «Если пинг неудачен, то соединение». При этом в качестве порта указан порт 139. Но такая настройка не позволяет «увидеть» ПК с ftp-сайтом, защищенным файерволлом, и с запретом ответа на пинг. В данной ситуации помогает установка для соединения порта 21. Имеется в программе возможность задать несколько непересекающихся диапазонов или раздельных списков IP-адресов. При поиске определенного типа файлов существует возможность показывать не просто все активные ПК в сети, а только те, на которых есть интересующие вас ресурсы. LanScope умеет также сохранять отчет в html. При всем этом программа абсолютно бесплатна для некоммерческого использования.

Pixoria Konfabulator 1.8.4



Shareware (окно напоминания, регистрация – $24,95)
Разработчик Pixoria
Web-сайт www.konfabulator.com
Размер 7,6 MB
Страница загрузки www.konfabulator.com/downloads

Как-то программисты Арло Роуз и Перри Кларк задумали создать украшения для Mac OS X, которые бы одновременно расширяли возможности Рабочего стола системы и повышали удобство его использования. Взяв на вооружение графический движок Quartz, применяемый в Mac OS X, Роуз и Кларк сделали красивые «штучки» (от англ. – widget), размещаемые на десктопе и выполняющие разные полезные функции.

Перейдя на другую платформу, Konfabulator обзавелся новыми инструментами разработки. Для Windows-систем использовался язык Java, на котором была написана сама оболочка, запускающая отдельные скрипты-widgets. На официальном сайте находится уже около 500 различных «штучек», которые показывают процессорную загрузку, загружают из Интернета новостные ленты, обложки проигрываемых iTunes альбомов и многое другое.

Подключение и работа каждого элемента автоматизированы по максимуму. При инсталляции Konfabulator перенаправляет на себя расширение widget-файлов, и для появления на экране одного из них достаточно двойного щелчка мышкой. Кроме этого, есть и специальный режим расстановки, вызываемый клавишей *F8*. Воспользуйтесь им, если вы выбрали режим привязки элементов к конкретному месту экрана и простым перетаскиванием они теперь не двигаются.

Графическое исполнение каждого модуля впечатляет. Никаких стандартных окон и прямоугольных границ – все детали Konfabulator прекрасно вписываются в концепцию стильного десктопа. Но есть у этого визуального совершенства и один большой минус – каждый подгружаемый элемент занимает от 1 до 4 MB оперативной памяти и содержится в ней в виде отдельного процесса. Таким образом, если не сдерживать свои аппетиты, то можно запросто лишиться серьезного количества ОЗУ.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Красивая, но очень прожорливая по отношению к ОЗУ утилита

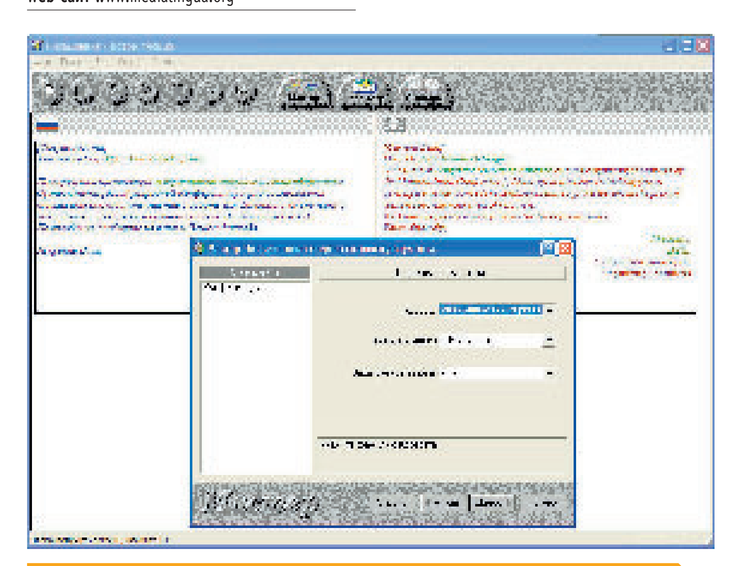
ЗА	ПРОТИВ
Множество дополнительных модулей; легкость запуска и настройки	Ресурсоемкость



Письмовник 1.1

Цена – 17 грн

Разработчик «МедиаЛингва»
Web-сайт www.medialingua.org



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличная программа для компонования писем на английском

ЗА	ПРОТИВ
Низкая цена; богатый выбор шаблонов на все случаи жизни	Слабенький словарь в комплекте

Что ни говори, а без знания нескольких иностранных языков в наше время никак не обойтись. Практически каждая мало-мальски серьезная организация, фирма или научное учреждение имеет связи с зарубежными партнерами, что неминуемо влечет за собой необходимость вести корреспонденцию на иностранном языке. Нынешний гость нашего обзора – «Письмовник» – запросто справится с вашей перепиской. Разработчик этого продукта, компания «Медиалингва», уже обрела немалую популярность, в первую очередь за счет своих замечательных многоязычных словарей «Мультилекс», так что неудивительно, что качество их нового ПО оказалось просто выше всяких похвал.

Основное предназначение программы – помощь в создании различных писем на английском, причем от пользователя вовсе не требуется глубоких знаний в данной области. Даже если с английским вы все еще на вы, «Письмовнику» это не помеха. Весь секрет кроется в его базах данных, содержащих множество примеров писем. Программа предлагает как уже готовые шаблоны (в частности, приглашения на различные мероприятия, коммерческие предложения, трудоустройство, частная/научная переписка и т. д.), так и позволяет собрать новое письмо из уже готовых фраз-«кирпичиков». Например, следующей структуры: обращение (с указанием ФИО абонента и его титула), ссылка на предыдущую переписку, главная часть (обсуждение тех или иных нюансов – в большинстве случаев вполне достаточно будет заполнить несколько форм) и заключение.

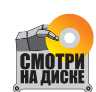
В комплекте с «Письмовником» также поставляется и англо-русская версия «Мультилекса» для начинающих на 40 000 слов. Конечно, с Lingvo 10 и тем более старшей версией «Мультилекс Профессиональный» его не сравнить, но за 17 грн вряд ли можно ожидать чего-то большего.

Итак, «Письмовник» будет прекрасным дополнением для тех, кто активно использует e-mail для переписки с иностранными знакомыми, и кроме всего прочего, еще и замечательным репетитором для повышения своего уровня делового английского.

Active Desktop Calendar 5.3

Shareware, $19,90

Разработчик XemiComputers
Web-сайт www.xemico.com
Размер 2 MB
Страница загрузки www.xemico.com/adc/adc.exe





ВЕРДИКТ ★★★★★

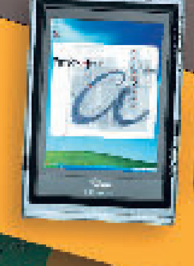
Многофункциональный персональный помощник

ЗА	ПРОТИВ
Интерактивный календарь; органайзер и программа для смены обоев в одном лице; продуманный интерфейс	Практически нет

Мониторы большинства деловых пользователей уже давно обвешаны листками-напоминаниями, а на их компьютерных столах уверенно обосновались бумажные календари – чтобы случайно не пропустить важную дату. Разумеется, можно прибегнуть к помощи их электронных коллег-органайзеров (см. «Домашний ПК», № 12, 2004), но при всей функциональности им часто не хватает наглядности, чтобы бросить взгляд на Рабочий стол – и сразу все вспомнить. Active Desktop Calendar таким «недугом» не страдает. Фактически разработчики в одной программе сумели объединить календарь, органайзер и утилиту по смене обоев, которая всегда на виду, но в то же время не мозолит глаза. В центре Рабочего стола ADC создает интерактивный календарь за прошедший, нынешний и следующий месяцы, а в правом углу – элегантную полупрозрачную панель с заданиями на ближайшую неделю. Щелкнув мышью по нужному числу месяца, пользователь моментально увидит запланированный на этот день список дел и тут же сможет его подкорректировать. К каждой записи можно прикрепить звуковой сигнал с периодичным напоминанием либо же отформатировать ее текст таким образом, чтобы он сразу бросался в глаза. Кроме того, Active Desktop Calendar умеет «запоминать» повторяемые события (например, еженедельные совещания и т. д.) и регулярно извещать о них «хозяина», автоматически вносить в свою записную книгу сведения о продолжительных работах на пару дней/недель и больше – в общем, все, что требуется от нормального органайзера. Однако изюминка ADC – это система слоев, а фактически – отдельных записных книг, функционирующих одновременно (например, рабочая и персональная). В любой момент ненужный слой можно отключить, создать новый или переслать его содержимое по локальной сети. Разумеется, работает и полноценный поиск по содержимому вашей записной книги.

И наконец, пару слов об утилите для смены обоев. Особой функциональностью она не отличается, но тем не менее способна разместить картинку в указанном месте на Рабочем столе, растянуть/сжать ее в нужном направлении и задать уровень ее полупрозрачности.

Что будет завтра?

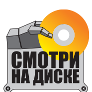


10 лет
НА ПЕРЕДОВОЙ IT

OPERA 8.0

Ростислав Панчук

Затишье бывает только перед бурей, гласит народная мудрость. Именно такая ситуация и сложилась на нынешнем рынке браузеров. Слишком долго Microsoft была монополистом в этой области, а отсутствие конкуренции неминуемо ведет к застою. И вот не успела пройти и пара месяцев после старта революционного потомка Mozilla – FireFox, как норвежская компания Opera Software выпустила новую версию своего альтернативного браузера, грозящего отбить у Internet Explorer остатки некогда многочисленной армии поклонников, сохранившихся после выхода FireFox.



Opera 8.0

Adware, $39

Разработчик
Opera Software ASA
Web-сайт
www.opera.com
Размер 3,59 MB
Страница загрузки
www.opera.com/download



ВЕРДИКТ ★★★★★



Один из лучших на сегодня браузеров; достойная альтернатива FireFox

ЗА
Масса интересных нововведений; компактность; эргономичный интерфейс

ПРОТИВ
Баннер; неудобное сохранение Web-страниц

Конечно, ни о какой победе альтернативных браузеров над продукцией Microsoft еще говорить нельзя – ведь в недрах редмондской корпорации уже куется ударными темпами «наш ответ FireFox и Opera». Internet Explorer 7.0 обещает быть *действительно* интересным продуктом с рядом по-настоящему серьезных нововведений (а не банальным латанием дыр, как это было раньше). Например, многооконный интерфейс (наконец-то на Microsoft снизошло озарение...), усовершенствованная система защиты от вредоносного содержания Интернета и блокировщик всплывающих окон. Но... факты – вещь упрямая. Впервые за пять лет доля Internet Explorer среди используемых «сетянинами» браузеров упала ниже 90% и продолжает быстро уменьшаться. Пользователи массово переходят на FireFox и новую версию «Оперы», избавившейся от досадных недоработок предыдущих релизов. К слову, ажиотаж после выхода Opera 8.0 был так велик, что FTP-серверы компании оказались неготовыми к столь массовому притоку энтузиастов, и в первые дни скачать ее было решительно невозможно. Результат – миллион загрузок за четыре дня и торжественное обещание исполнительного директора Opera Software Йона фон Течнера в одиночку переплыть Атлантику. Увы, совершить сей поступок смелому скандинаву помешал сопровождавший его в пути главный PR-менеджер компании, чуть не утонувший в Норвежском море.

Ну а пока перейдем к анализу новой «Оперы». С первого же взгляда обращает на себя внимание переработанный и улучшенный интерфейс, в чем-то (уж не сочтите за крамолу) даже лучше такового у FireFox. Ultra-Slim – вот, пожалуй, наиболее точное его описание. Небольшие, но четкие кнопки, эффектные панели инструментов, ничего остроугольного или лубочного, как это было раньше, во времена 6.0. Есть и пара интересных эргономических находок. Так, панель *Избранное*, кнопки *Home* и быстрый переход на 10 последних посещенных страниц по умолчанию спрятаны и появляются лишь при наборе нового URL, сразу под ним. Чрезвычайно удобно: экономится место, когда все это не нужно! Даже надоедливый баннер, и тот стал компактнее и не отвлекает внимания при Web-серфинге, что, согласитесь, немаловажно.

Появилась и поддержка жестов мыши, давно уже известная нам по лучшей надстройке для IE – MyIE2 («ДПК», № 5, 2004). Теперь различными движениями вашего «грызуна» (ознакомиться с ними можно здесь: *www.opera.com/features/mouse*) осуществляются абсолютно все операции браузинга – открытие новых окон, масштабирование страницы, переход на ранее посещенные Web-сайты, минимизирование/закрытие документов и т. д. Звучит необычно, но гарантирую – стоит только попробовать, и вы уже не захотите возвращаться к «старомодному» меню. Новая технология ERA (Extensible Rendering Architecture) автоматически «подгонит» Web-страницы под параметры экрана вашего монитора, избавляя от горизонтального скроллинга. Скорость рендеринга страниц все так же высока, многооконный режим значительно облегчит браузинг, а возможность восстановления последней сессии посещенных сайтов позволяет со спокойной душой прерывать серфинг, чтобы впоследствии продолжить его с той же «точки». В крохотный по объему дистрибутив разработчики, кроме собственно браузера, умудрились поместить и весьма неплохой почтовый клиент (правда, проблемы с конфиденциальностью информации при работе нескольких пользователей на одном ПК никуда не исчезли), download-менеджер и продвинутые средства по блокировке и отсеиванию баннеров и всплывающих окон. Последняя опция не просто дань моде, а обязательный атрибут каждого современного браузера ввиду повсеместного засилья рекламы – от интернет-магазинов до новостных ресурсов и каталогов программ.

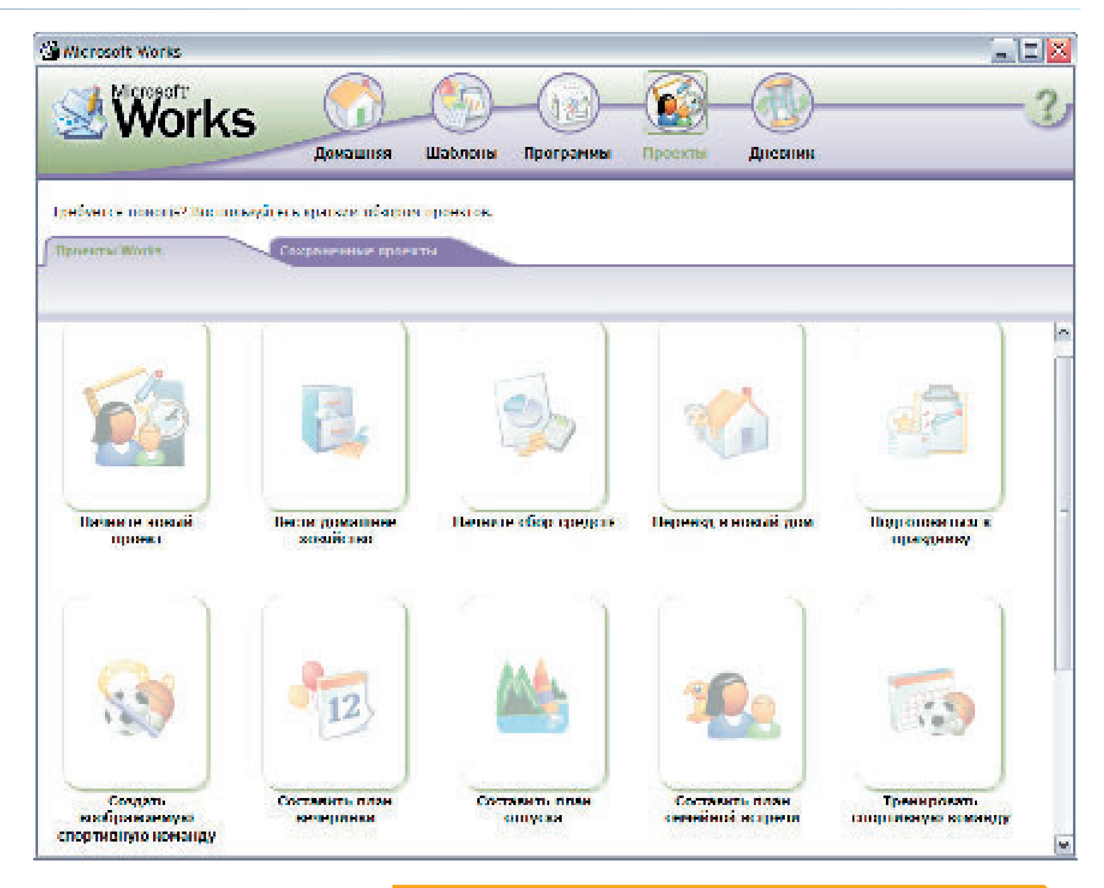
Существенный прогресс обнаружился и в системе безопасности: теперь при переходе на защищенный протокол HTTPS автоматически появляется *Security Bar*, отображающая уровень надежности ресурса (от 1 до 3 баллов) и владельца сертификата данного сайта. *Password Manager* надежно сохранит все ваши пароли, а также поможет с автоматическим заполнением форм, избавляя от ненужной рутины. Но, пожалуй, главное и наиболее интересное со всех точек зрения нововведение – поддержка голосовых команд и синтезаторов речи, основанных на небезызвестных технологиях фирмы IBM.

Конечно, без минусов все-таки не обошлось. «Опера» и дальше продолжает сохранять Web-страницы скопом, складывая в одну папку как сам HTML-документ, так и рисунки, служебные компоненты и т. д. Другой недостаток – «Опера» не IE, а значит, некоторые сайты могут в ней некорректно отображаться. Но все это, по большому счету, мелочи. В кои-то веки мы получили быстрый, надежный и компактный продукт, практически во всем превосходящий медленное детище Microsoft и ни в чем не уступающий его «убийце» FireFox. «Домашний ПК» рекомендует!

ОФИСНЫЙ ПАКЕТ ДЛЯ ДОМА

Елена Дериева

Согласно статистике, которая, как известно, знает все, около 80% пользователей применяют не более 20% возможностей современного программного обеспечения. Проще всего в этом убедиться на примере пакета Microsoft Office – массово задействуются лишь самые основные функции приложений, вроде элементарного форматирования документов, их оформления и печати. Более сложные – прерогатива избранных специалистов, для которых Word или Excel являются действительно профессиональным инструментом. Так нужно ли тратить деньги на полновесный офисный пакет, тем более что ценовой фактор для домашнего пользователя особенно важен?



Microsoft Works 8
$50

Разработчик	Microsoft
Web-сайт	www.microsoft.com
Размер	Н/д
Страница загрузки	Н/д

ВЕРДИКТ



Отличный набор приложений для домашнего пользователя

ЗА	ПРОТИВ
Текстовый и табличный редактор; богатый инструментарий; легкость освоения; цена	Проблемы с орфографией многоязычных документов; идеология отличается от Microsoft Office

Конечно, сегодня есть из чего выбирать, имеется, например, совершенно бесплатный, но не слишком удобный для начинающих OpenOffice.org. С другой стороны, есть хорошо зарекомендовавший себя набор Microsoft Works: недорогой, простой в использовании и достаточно стабильный.

Так уж сложилось, что данный пакет у нас практически неизвестен. Сама Microsoft позиционирует его как продукт для домашнего пользователя, хотя он вполне логично будет смотреться и на учебном ПК, и на рабочем месте секретаря – в Works имеются текстовый процессор, электронная таблица, простейшая база данных, календарь, а также некоторые вспомогательные инструменты, причем все компоненты объединены единым интерфейсом, что упрощает их применение.

Текстовый процессор занимает особое место в любом офисном пакете, поскольку с ним работают наиболее часто. Вполне достойно выглядит данный компонент и в Microsoft Works – хотя с Word его сравнивать не приходится, любым редакторам уровня WordPad он даст сто очков вперед. Помимо поддержки самых основных возможностей работы с текстом, пользователь получит в свое распоряжение инструменты для удобного масштабирования, создания колонтитулов и сносок, оформления таблиц и многоколоночной верстки. В документы можно вставлять иллюстрации, причем в комплект входит не только коллекция изображений, но и вспомогательные программы Draw и WordArt. Более того, возможно внедрять дополнительные объекты, создаваемые с помощью внешних приложений.

Тем не менее следует понимать, что текстовый процессор Microsoft Works – это именно отдельная программа с собственной идеологией, а вовсе не урезанная версия Microsoft Word.

Главное, в Microsoft Works имеется наиболее важный инструмент – проверка правописания (в локализованной поставке поддерживаются английский, русский и украинский языки), однако на пути ее эффективного применения встает один досадный нюанс: независимо от реально используемого в тексте языка задействуется словарь, явно указанный в настройках системы. Соответственно, с многоязычными документами работать неудобно.

Еще одно приложение, без которого не обходится ни один офисный пакет, – электронная таблица. В Works это только самые необходимые возможности и максимально упрощенный интерфейс. Поддерживаются формулы, предлагается неплохой набор встроенных функций (информационные, логические, тригонометрические, статистические, финансовые), обеспечивается работа с именованными диапазонами. Имеются и средства построения диаграмм – круговых и радиальных, гистограмм и графиков.

Как и в случае с текстовым процессором, для электронных таблиц предлагаются шаблоны для оформления разнообразных списков и графиков, таблица единиц измерения, а также заготовки для решения несложных финансовых задач – заполнив лишь поля с суммами и процентными ставками, пользователь сможет оперативно рассчитать семейный бюджет, оценить платежи по кредитам и пр.

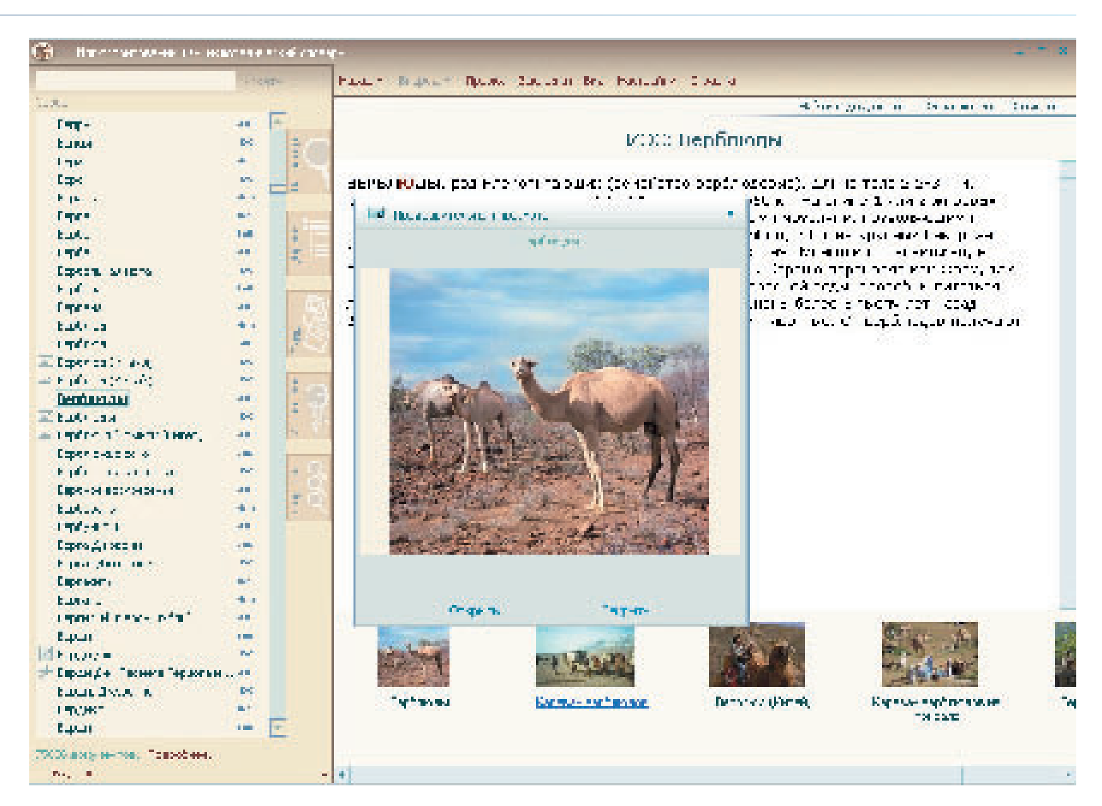
Еще один компонент Microsoft Works – программа *Календарь* – обеспечивает основные функции для создания расписаний, оповещает о приближении событий, позволяет выполнять поиск записей по категориям и времени.

В завершение данного обзора хочется еще раз обратить внимание на то, что бессмысленно оценивать Microsoft Works с точки зрения подготовленного пользователя полновесного современного офисного пакета. При цене около $50 он в наибольшей степени подойдет тем, кто впервые садится за компьютер и попросту не знает, какие возможности получает в свое распоряжение, – как уже упоминалось выше, домашними пользователями эта категория не исчерпывается.

СЕРИЯ «ЗОЛОТОЙ ФОНД РОССИЙСКИХ ЭНЦИКЛОПЕДИЙ»

Сергей Галёнкин

С развитием компьютерных технологий и Интернета бумажные энциклопедии отошли в прошлое. Действительно, кому в здравом уме придет в голову держать на полке сотни тяжелых томов ради того, чтобы в нужный момент посмотреть пару страниц?



Разработчик Научное издательство «Большая Российская Энциклопедия»/«Гласнет»
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.nd.ru

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличное собрание классических энциклопедий

ЗА	ПРОТИВ
Удобный интерфейс; обилие информации; возможность объединения данных	Местами устаревшие данные

Однако надеяться на информацию из Глобальной Сети также несколько наивно. Во-первых, онлайновые энциклопедии содержат меньше информации, чем бумажные или электронные (распространяющиеся на дисках). Во-вторых, дополнительного иллюстративного материала в них, как правило, нет. И в-третьих, не всегда можно рассчитывать на их достоверность, особенно если речь идет о наполняемых «всем миром» аналогах Wikipedia.

Три рассматриваемые энциклопедии подготовлены научным издательством «Большая Российская Энциклопедия», идейным наследником той самой «Большой Советской». Все три выполнены в единой оболочке, которая обеспечивает простой доступ ко всем словарным статьям и дополнительным материалам. В МЭ и ИЭС собраны данные из нескольких источников, так, последняя включает Словарь Даля и укороченную версию «Энциклопедии Брокгауза и Ефрона», которые, кстати, доступны бесплатно на *encycl.yandex.ru*, а вот саму ИЭС выпуска 2001 г. в Сети найти нельзя.

К качеству информации у нас претензий нет. Разумеется, некоторые статьи заметно уступают по объему той же Wikipedia, но, с другой стороны, по общему количеству информации у данных энциклопедий нет равных. Также не стоит искать здесь сведений о самых последних достижениях в области науки и техники – все-таки основное предназначение этих изданий несколько другое. Историческая справка БЭС грешит традиционным для своего времени прилизанно-коммунистическим взглядом на события, которые современные украинские историки трактуют иначе. Но опять-таки, это не ошибка, а особенность данного издания.

Интересна возможность объединения всех трех энциклопедий в одну с помощью специального мастера. Таким образом, весь поиск по статьям осуществляется в едином интерфейсе, что довольно удобно, хотя иногда может сбивать с толку. Хорошо, что программы предлагают несколько вариантов установки – от полного копирования данных на жесткий диск до простой инсталляции исполняемых файлов.

В числе недостатков отметим и StarForce. Возможно, это нам так не повезло, но у некоторых энциклопедий есть два ключа для запуска (рабочий, разумеется, только один), а других – и вовсе ни одного.

Информация 

Иллюстрированный энциклопедический словарь

Цифры

ИЭС содержит
- 65 000 статей
- 8 000 изображений
- 250 видео- и звуковых фрагментов.

Состав
- «Иллюстрированный энциклопедический словарь» 2001 г.
- «Толковый словарь живого русского языка» В. И. Даля 1863–1866 гг.
- «Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона» 1890–1907 гг.

Большая советская энциклопедия

Цифры

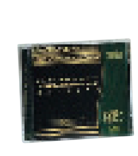
БСЭ содержит
- 100 000 статей
- 30 000 изображений
- 3 000 портретов
- 500 карт.

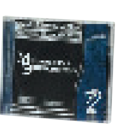
Медицинская энциклопедия

Цифры

МЭ содержит
- 39 000 статей
- 4 500 изображений
- 5 000 терминов.

Состав
- «Малая медицинская энциклопедия» 1991–1996 гг.
- «Энциклопедический словарь медицинских терминов» 1982–1984 гг.
- «Первая медицинская помощь» 1994 г.

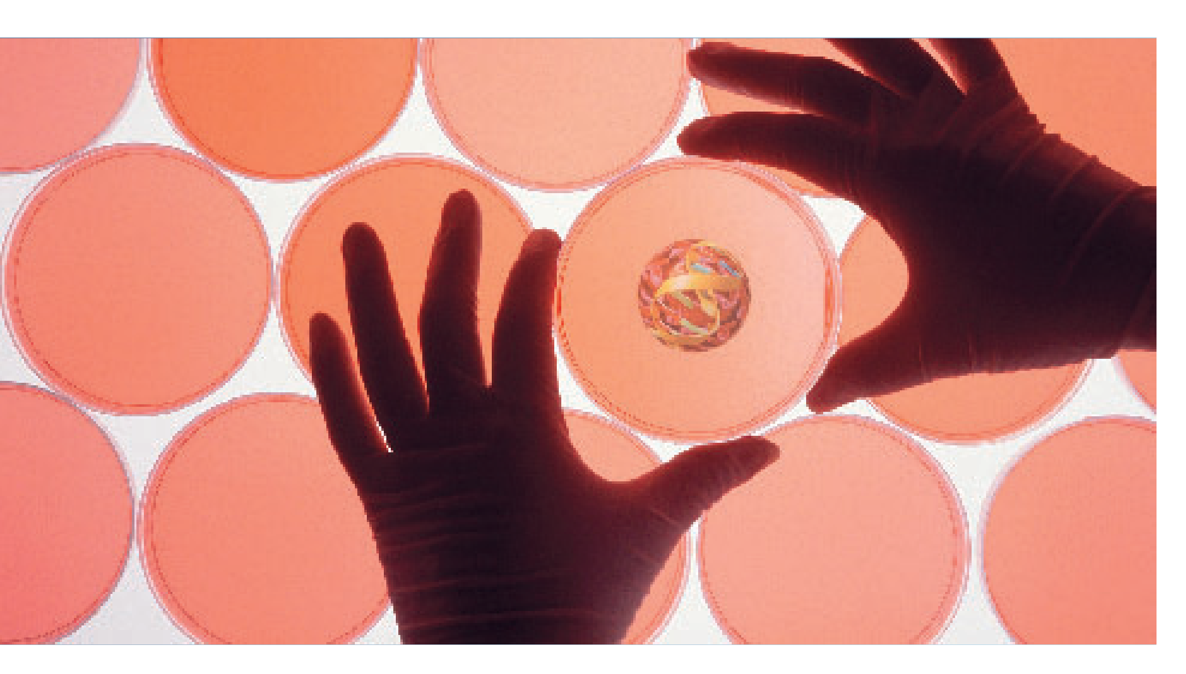




НАУЧНЫЕ ПРОГРАММЫ

Ростислав Панчук

В апрельском номере «Домашнего ПК» мы уже рассмотрели различные математические пакеты, призванные облегчить жизнь и научным сотрудникам, и учащимся. Однако одной лишь математикой круг естественных наук не ограничивается, так что неудивительно, что и для других отраслей было создано множество удобных приложений для автоматизации и упрощения наиболее рутинных задач. Физически вместить их в рамки одной статьи просто невозможно, поэтому мы решили отобрать только наиболее ярких представителей из каждой области исследований.



CambridgeSoft ChemOffice 2005 Ultra

Shareware, $2500 (стандартная стоимость, для студентов возможны скидки вплоть до 90%)

Разработчик CamSoft Corporation
Web-сайт www.cambridgesoft.com
Размер 232 MB
Страница загрузки требуется регистрация

★★★★★

Великолепный универсальный химический пакет, но чрезмерно дорогой

+ Все необходимое для рисования и анализа формул химических веществ любой сложности; встроенные средства обработки, поиска и создания БД
− Умопомрачительная стоимость; немаленький размер

Если MathCAD и Maple – мастера на все руки в математике, то ChemOffice играет ту же роль в органической химии, биохимии, молекулярной биологии и остальных сопредельных науках. Основные направления работы ChemOffice – рисование уравнений химических реакций, формул органических веществ любой сложности (в разумных пределах, разумеется), воспроизведение их структуры в 3D и анализ физико-химических параметров, а также мощные средства поиска в онлайновых базах данных. Пакет состоит из трех модулей – ChemDraw, Chem3D и ChemFinder, органично дополняющих друг друга. Рассмотрим их по отдельности.

Первый инструмент, ChemDraw, собственно, и ответственен за рисование, а точнее «конструирование» формул всего что душе угодно – от бензола до полинуклеотидной цепочки ДНК. Благодаря огромному набору шаблонов (ароматические соединения, моносахариды, азотистые основы, стереоизомерные атомы и т. д.) и удобной системе модификации каждого их элемента творить становится на удивление просто и быстро. Вам остается лишь соединить подходящие «кирпичики», а соответствующие связи программа добавит сама; более того, если результирующее соединение не может существовать согласно законам химии, то ChemDraw услужливо предупредит об этом пользователя, указав, где именно содержится ошибка. Дополняет картину просто великолепный интерфейс, как по части эргономики, так и по богатству возможностей. Различные спецсимволы, молекулярные орбитали, полуавтоматический набор химических реакций (т. е. вы указываете, где рвется связь, а ChemDraw уже сам напишет уравнение вместе с продуктами распада и их молекулярной массой). Даже такая банальная, но малоприятная вещь, как расстановка индексов у функциональных групп (а-ля -CH_3), и то отдана на усмотрение кремниевого разума, справляющегося с этим заданием на удивление корректно. Весьма логично смотрится и набор клипартов с различным лабораторным оборудованием, а также элементами клеточных мембран и органелл – они могут сэкономить массу времени при создании презентаций и постеров.

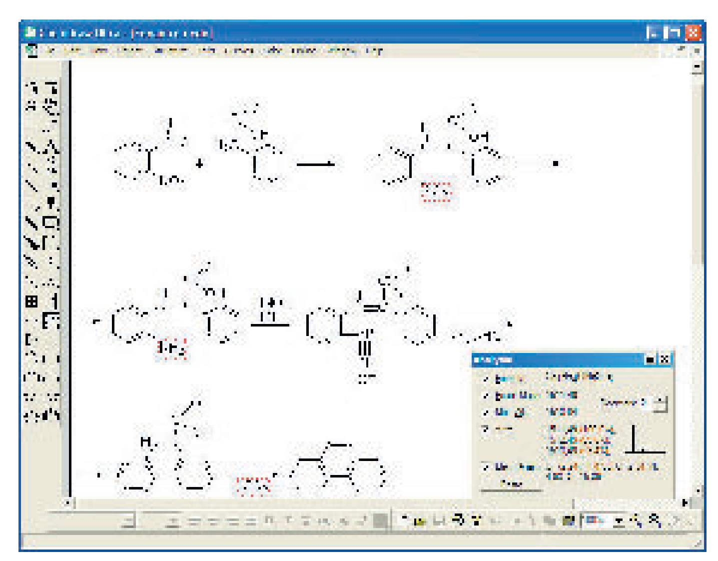
Если ChemDraw воссоздает структуру веществ на плоскости, то Chem3D позволит честно представить ее в трех измерениях. На основе анализа характера связей и степени электроотрицательности различных атомов соединения (если этих данных будет недостаточно, есть возможность воспользоваться онлайновыми базами данных) Chem3D без труда воссоздаст 3D-структуру ранее неизвестного или малоизученного вещества. Более того, программа поможет рассчитать, какие именно структурные компоненты молекулы X особенно активны (например, легко окисляются или восстанавливаются), а значит – предугадать ее возможную биологическую роль. Конечно, верить на 100% утилите нельзя, равно как не удастся заменить ею физические методы анализа, но использовать полученные данные в качестве подспорья для дальнейших экспериментов будет весьма уместно.

Как только ваша база данных (ну или институтская...) с различными химическими соединениями достигнет определенного размера, вполне логично встанет второй вопрос – как все это упорядочить и осуществлять в ней поиск. Здесь уже никакие средства Windows и утилиты локального поиска не помогут: мы ведь не текст ищем, не правда ли? Решение проблемы элементарное – прибегнуть к помощи утилиты ChemFinder, как раз и занимающейся подобным делом. Возможности программы просто фантастические – пользователь может искать нужные данные не только по структуре или брутто-формуле (вроде C_8H_{10}), но и по молекулярному весу! Естественно, вовсе не обя-

зательно рисовать все до последнего атома (какой же тогда смысл в поиске?) – ChemFinder с таким же успехом справится с поставленной задачей, если ему «скормить» только часть молекулы или вообще задать критерий «искать все похожее».

Результаты своего труда можно мгновенно перекинуть в Excel/Word или же напрямую в базу данных ChemFinder. Да-да, поиск информации в документах ChemDraw/Chem3D и их конкурента ISISDraw – отнюдь не главная функция ChemFinder, ориентированного в первую очередь на создание и работу с БД. Распространяться о плюсах подобного подхода, думаю, нет смысла – удобно, быстро и всегда под рукой. Ну а в новой версии ChemOffice 2005 Ultra появились и продвинутые утилиты для молекулярных биологов – BioAssay Ultra (своеобразный аналог ChemFinder для хранения разнообразных протоколов), BioDraw Ultra 9.0 (рисование сигнальных механизмов клетки и биологических путей), а также еще более мощные средства каталогизации.

Подводя итоги, можно смело сказать, что ChemOffice – универсальный комбайн для любого специалиста, так или иначе связанного с химией. Вот только стоимость этого решения не может похвастаться гибкостью и доступностью...


CambridgeSoft ChemOffice 2005 Ultra

Quantum Atomica 2.01

Freeware
Разработчик Quantum Atomica Development Team
Web-сайт www.quantumatomica.co.uk
Размер 4,15 MB
Страница загрузки www.anastrophic.com/qa/qa201.exe

★★★★★

Отличное пособие для изучающих основы квантовой физики

⊕ Базовая информация о строении различных орбиталей атома в доступном виде

⊖ Отсутствие обновлений за последние два года; не помешало бы реализовать возможность просмотра гибридных орбиталей в химических связях

Основы квантовой физики (если точнее, то строение электронных оболочек атомов, принципы формирования химической связи и построения Периодической системы) по праву считаются одним из самых сложных материалов курса химии в 10-м классе средней школы. Да и на первом курсе университета много новоиспеченных студентов испытывают ряд проблем при изучении этой темы. Что толку с того, что преподаватель будет в энный раз объяснять принципы функционирования основных квантовых чисел, если у учащихся нет возможности визуально представить себе, как же оно должно быть в действительности? Значительно упростить и облегчить данный процесс может программа Quantum Atomica. Принцип ее работы прост до элементарности: выбираем требуемую величину главного квантового числа *n* (энергетический уровень), затем – побочного (*l*), далее магнитного (*m*) и жмем *Calculate*. А там уже – подбираем подходящий ракурс и проекцию сгенерированной орбитали, вид (2D/3D) и сохраняем результирующий снимок в *.bmp. Вот так, простенько и со вкусом. Хотя, по моему мнению, вовсе нелишней была бы и визуализация гибридных орбиталей в составе различных химических связей.

3D Solar System 3.7

Freeware
Разработчик Henrik Tingstrom
Web-сайт www.tingan.com
Размер 21,6 MB
Страница загрузки www.tingan.com/exefiler/Setup3DSolarsystem3.exe

★★★★★

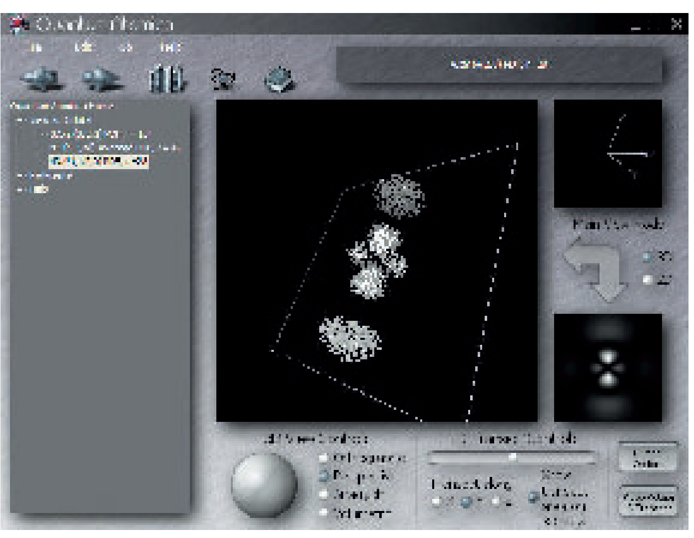
Весьма познавательная интерактивная карта Солнечной системы

⊕ Вся Солнечная система – на вашем ПК; отличное графическое исполнение

⊖ Высокие системные требования; отвратительное качество картинки на слабом ПК; не помешало бы больше информации о небесных телах

Признайтесь честно – кто из вас в детстве не мечтал взглянуть на далекие звезды вблизи? Вот только обзавестись персональной обсерваторией как бы эээ... не совсем реально, зато ПК всегда готов прийти на помощь. 3D Solar System – это интерактивная карта Солнечной системы, со всеми планетами и важнейшими спутниками. Кроме собственно визуального отображения небесных тел на экране ПК, программа выводит и всю информацию о той или иной планете в специальном окне: расстояние от Солнца, масса, радиус, диаметр орбиты и т. д.

Графическое же исполнение виртуальной Солнечной системы заслуживает отдельного абзаца. Честно говоря, запустив программу в первый раз с настройками по умолчанию, я сразу же пожалел о скачанных 20 MB: совершенно убогие текстуры, планеты в виде кучки грубых пикселов – зрелище не для слабонервных. Однако стоило лишь выставить все настройки на максимум – и картинка разительно преобразилась. Детальнейшая проработка материков, движение атмосферных фронтов (там, где они есть, конечно), разглядывание планет под различными ракурсами, с солнечной или теневой стороны – вот что значат современные графические технологии! Правда, ресурсоемкости им не занимать – на Barton 3200+/512 MB/GeForce4 Ti4200 128 MB одна лишь загрузка графического «движка» идет почти минуту, да и в процессе путешествия по Солнечной системе иногда возникает чувство подтормаживания. Однако подобные недостатки – еще не причина отказываться от увлекательной и притом совершенно бесплатной прогулки по окрестностям нашего Солнца. Не пропустите!


Quantum Atomica 2.01

MDL ISISDraw 2.5

Freeware (только для некоммерческого использования)
Разработчик MDL Information Systems
Web-сайт www.mdl.com/index.jsp
Размер 5,7 MB
Страница загрузки требуется регистрация

★★★★★

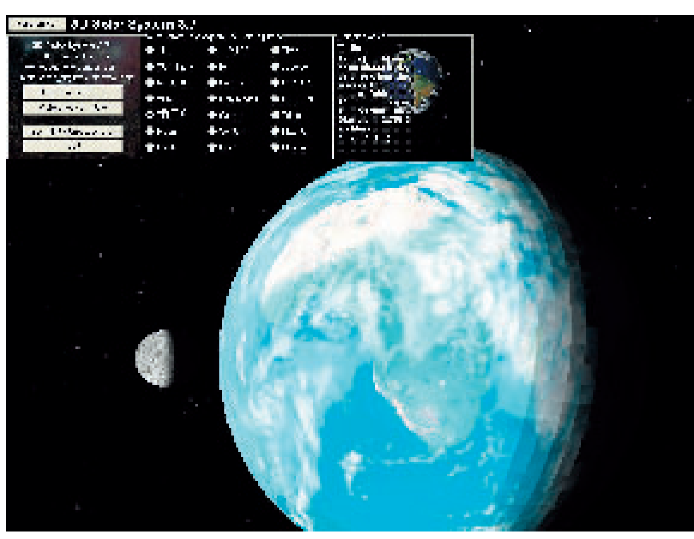
Отличная бесплатная программа для рисования формул химических соединений

⊕ Бесплатность; весьма удобный интерфейс; богатый набор шаблонов

⊖ Кое-какие элементы программы могли бы быть проработаны и детальнее

Прекрасный аналог ChemDraw, практически ни в чем не уступающий конкуренту, зато совершенно бесплатный и занимающий мизерный объем. Интерфейс утилиты существенно не отличается от такового у ChemDraw, так что переход на него с творения CamSoft будет безболезненным. То же касается и внушительного набора предустановлен-





3D Solar System 3.7

ных шаблонов – согласитесь, в противном случае просто отпадает смысл использовать программу, уж проще в каком-то Paint Shop Pro нарисовать… Наиболее востребованные из них (в частности, различные циклические соединения) удостоились чести быть размещенными на главной панели инструментов, а все остальные – в пункте меню *Templates*. Это как различные изоформы сахаров и аминокислот, так и нуклеотиды, циклические эфиры, функциональные группы, гетероциклы и т. д. – вряд ли кому-либо понадобится большее. Конечно, редко когда удается обойтись малой кровью, просто соединив пару «кирпичиков», в большинстве случаев приходится прибегать к дополнительным средствам редактирования. Например, вставка гетероатома (азота, серы) в ароматический цикл или добавление новых функциональных групп, удаление «лишних» двойных/тройных углеродных связей и т. д. К слову, реализованы они весьма удобно, хотя по части эргономики иногда могут уступать ChemDraw. Но это уже мелочи, да и привыкаешь к ним быстро, так что к разряду серьезных недостатков ISISDraw их отнести нельзя.

Есть у детища MDL и такая незаменимая вещь, как ChemInspector. Нарисовали с горем пополам формулу, а требуется узнать ее состав? Без проблем, ChemInspector мигом выдаст на-гора ее брутто-формулу, молекулярную массу и состав каждого элемента в процентах. Кроме того, нельзя не упомянуть и о других незаметных инструментах – «убийцах рутины». Теперь написание цепочки аминокислот, сложного углеводородного «скелета» (см. на скриншоте) или нити ДНК уже не будет отнимать у пользователя драгоценные минуты, с помощью встроенных апплетов ISISDraw они будут построены почти мгновенно. А также создание диастереомеров (зеркальных отображений молекул с ассиметричным атомом углерода), автоматическая проверка правильности написания химических реакций и еще много-много другого. Отличная альтернатива ChemDraw!

Solution Solver 2.0

Shareware, $29,95 (для использования в учебных целях)

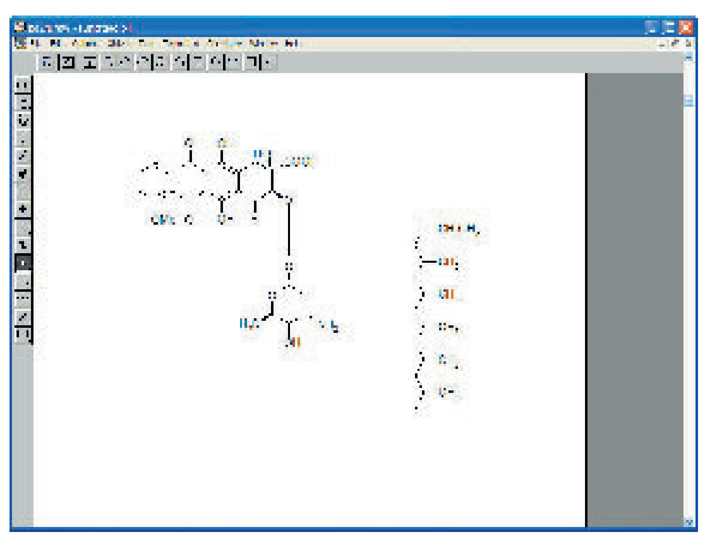
Разработчик Basic Science, LLC
Web-сайт solutionsolver.com
Размер 2,1 MB
Страница загрузки solutionsolver.com/solutionsolver/download.cfm?n3=_over

★★★★★

Все для расчета растворов, и не только

➕ Хорошая функциональность; приятный интерфейс

➖ Платность; надоедливые сообщения о регистрации



MDL ISISDraw 2.5

И снова химия, только на этот раз – расчет растворов. Казалось бы, простейшее задание, с которым сталкиваются абсолютно все. Но… вариант «на глаз», столь близкий сердцу постсоветского человека, здесь уже не пройдет, особенно если реактив стоит не одну тысячу далеко не условных единиц. Нет желания перенапрягаться или хочется лишний раз перестраховаться? Пожалуйста, Solution Solver – к вашим услугам!

Конечно, ожидать от столь, казалось бы, простой программы чего-то экстраординарного трудно, но в действительности свои $30 она отрабатывает более чем хорошо. Чего стоит только расчет раствора заданной концентрации в



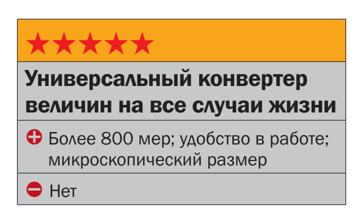
Solution Solver 2.0

различных вариациях – молярности, нормальности, массовой части; для этого достаточно указать молекулярную массу нашего вещества, результирующий объем и требуемую концентрацию. Или, наоборот, смешение двух растворов с различным содержанием растворенного соединения, получение серии кратных разведений из исходного маточного (Stock) раствора и т. д. Нельзя не упомянуть и о «бонусах», добавленных разработчиками, – модулях конверсии различных величин из одной мерной шкалы в другую и расчета скорости вращения ротора центрифуг. Ну а если вы работаете с радиоактивными изотопами, то функция *Radioactivity* в мгновение определит их активность за требуемый промежуток времени.

Measure Converter («Преобразователь мер») 5.1.2

Freeware

Разработчик Сергей Зависляк
Web-сайт invandy.nm.ru/soft/measure
Размер 187 KB
Страница загрузки invandy.nm.ru/soft/measure



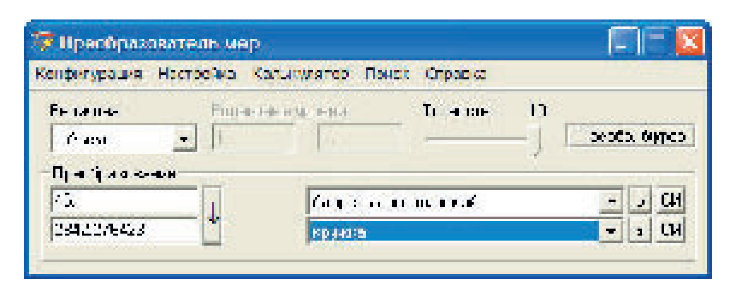
★★★★★

Универсальный конвертер величин на все случаи жизни

➕ Более 800 мер; удобство в работе; микроскопический размер

➖ Нет

Сколько будет 5 килограммов в римских либрах? А в бразильских фунтах? А сколько литров в барреле нефти? Несмотря на повсеместное царствование метрической системы СИ (СИ – система интернациональная), все равно находятся страны, пользующиеся устаревшими футами, дюймами, бушелями и т. д. К каким печальным последствиям это приводит, известно каждому – в памяти еще свежи воспоминания о потере экспедиции Mars Climate Orbiter, случившейся из-за того, что «специалисты» NASA неправильно перевели футы в метры. Кто знает, если бы они использовали Measure Converter, возможно, деньги американских налогоплательщиков не канули бы в бездну… Программе известно более 800 (!) различных мер, сгруппированных в 20 категорий (вес, время, вязкость, длина, площадь, ускорение, радиоактивность и т. д.). К примеру, одних только единиц веса свыше 200, включая как современные, так и устаревшие, да еще и с неплохой информацией об их истории, собственно величине и национальной принадлежности. Чтобы случайно не запутаться в этом обилии сведений, всегда можно перейти на эталонную единицу СИ, выставить точность расчетов или же научить программу «перехватывать» содержимое буфера обмена, если вы счетовод со стажем. В общем, атрибут каждого грамотного поль-



Measure Converter («Преобразователь мер») 5.1.2

зователя ПК. А нам остается лишь поблагодарить разработчика программы за его поистине титанический труд.

SmartDraw Suite 7.1

Shareware, $197

Разработчик SmartDraw.com
Web-сайт www.smartdraw.com
Размер 21,2 MB
Страница загрузки smartdraw.com/downloads/download.asp

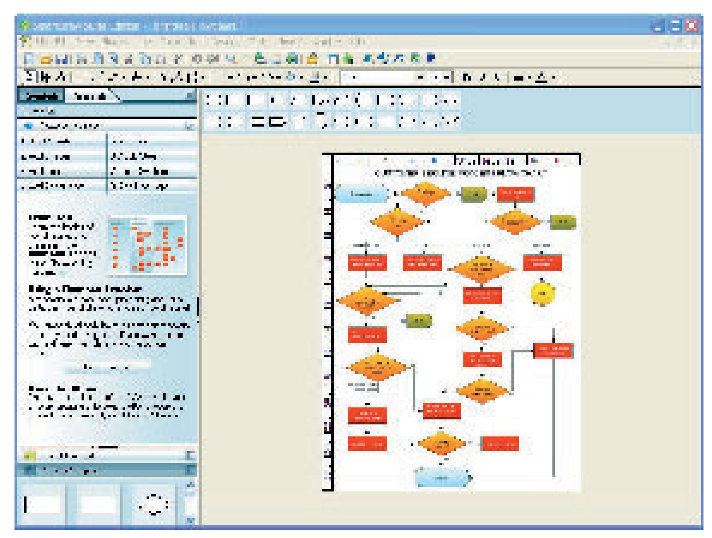
★★★★★

Универсальное средство для создания разнообразных блок-схем, карт, бизнес-корреспонденции и т. д.

+ Огромное количество готовых форм и клипартов; удобный интерфейс
− Ряд шаблонов придется загружать отдельно; высокая цена

Практически каждому пользователю ПК приходится создавать презентации, плакаты, различные схемы и т. д. Счастливые обладатели английской версии Microsoft Office 2003 на 5 CD могут обратиться к помощи пакета MS Visio, остальным же придется довольствоваться стандартными средствами Word и PowerPoint. Ввиду их не самой потрясающей функциональности и хромающей эргономики SmartDraw Pro будет просто глотком свежего воздуха. Главная фишка программы – уже готовые шаблоны разнообразных блок-схем во всех их проявлениях: маркетинг, медицинское обслуживание, бизнес-формы (бюллетени, заявления по поводу трудоустройства, кредиты...), планы локальных сетей, инженерия – всего более 1000(!). А также такие уникальные идеи, как схемы дренажных каналов и водоснабжения, схема-дизайн ракет, планы квартир и домов – расписать все богатство возможностей SmartDraw в отдельно взятой статье решительно невозможно. Главное, что программа не требует никаких особых навыков от пользователя, надо просто сесть за ПК и начать творить. Более чем 50 000 встроенных символов и клипартов помогут вам создавать настоящие произведения искусства, а уже упоминавшиеся встроенные шаблоны преобразуют ваши собственные символы и рисунки.

Пожалуй, недостатков у SmartDraw всего два – ее высокая цена да не самый удобный способ загрузки (через Web-инсталлятор, что вряд ли понравится пользователям dial-up). Да, я понимаю, что модульная структура – это очень хорошо, но каждый раз перекачивать инсталляцию программы при переустановке Windows – далеко не самое разумное решение.



SmartDraw Suite 7.1

ХРАНИТЬ И УКРАШАТЬ

Максим Капинус

Так уж повелось, что даже в те редкие моменты, когда наши компьютеры пытаются хоть чуток отдохнуть от своих хозяев, мы все равно стараемся их чем-то озадачить. В качестве основной нагрузки выступают хранители экранов, зачастую использующие довольно тяжеловесную графику, 3D или генерирующие синтетические изображения. Уже давно забыто основное предназначение этих программ, и теперь они служат только для украшения, заставляя процессор машины работать на полную катушку. Создать несложный скринсейвер собственными силами довольно просто. Интересные flash-мультфильмы, коллекция фотографий – все можно скомпилировать в один файл и сделать свой хранитель экрана неповторимым.

Screensaver-Maker Standard 2.3

Shareware (21 день trial, регистрация – $24,95)

Разработчик Lanssoft Software Studio
Web-сайт www.lanssoft.com/create-screensaver.html
Размер 3,02 MB
Страница загрузки www.lanssoft.com/download.html



Проблемы в использовании перекрывают достоинства

+ Поддержка источников разных типов; сжатие и уменьшение фотографий

– Нестабильность; множество ошибок

Разнообразие в количестве поддерживаемых форматов – несомненный плюс ScreensaverMaker. Когда обычные фотографии надоедают, в дело идут flash-ролики и даже Web-страницы. Смешивать разные типы файлов никто не запрещает, поэтому на выходе иногда получается нечто вроде попурри. Чтобы скринсейвер не испугал своим большим размером, при компиляции можно привести изображения к одному из стандартов размера 1600×1200, 1024×768 и т. д. Эта функция окажется полезной для владельцев серьезных фотокамер, которым будет неудобно вручную уменьшать фото для вставки в хранитель экрана.

К сожалению, стабильность ScreensaverMaker не выдерживает никакой критики. Постоянные «вылеты» и зависания – слишком частые гости во время работы с программой. К тому же сложные flash-мультфильмы с интерактивным контентом проигрываются некорректно.

iScreensaver Designer 3.3

Shareware (штамп, регистрация – $29)

Разработчик Xochi Media
Web-сайт iscreensaver.com
Размер 7 MB
Страница загрузки iscreensaver.com/download.shtml



Неплохой вариант для любителей скринсейверов-фотоальбомов

+ Удобный пошаговый инструктор; сжатие и уменьшение изображений

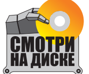
– Нельзя вставлять фоновую музыку

Соединять видео, flash и фотографии на этот раз никто не даст. В iScreensaver Designer действует четкое разделение по типу исходного материала: или вы делаете скринсейвер с видео, или с фотографиями. И если количество используемого фотоматериала не ограничено, то видеофайл можно использовать лишь один, что немного странно для продукта такого уровня.

Особо ленивые будут рады встроенному удобному помощнику с пошаговой системой создания своего шедевра, а для дотошных специалистов предусмотрена кнопка более детальных настроек. Вариантов исполнения проекта предостаточно. Это и готовый к употреблению .scr-файл, и удобный инсталлятор, который легко передать друзьям. В него можно вставить собственный текст и снабдить его оригинальной картинкой. Удручает то, что все скринсейверы, выходящие из-под пера iScreensaver Designer, безмолвны – фоновую музыку использовать не получится.

!Easy ScreenSaver Studio

Shareware (30 дней trial, регистрация – $49,95)



Разработчик DDSoft
Web-сайт www.dd2002.com
Размер 1,4 MB
Страница загрузки www.dd2002.com/download.htm

★★★★★

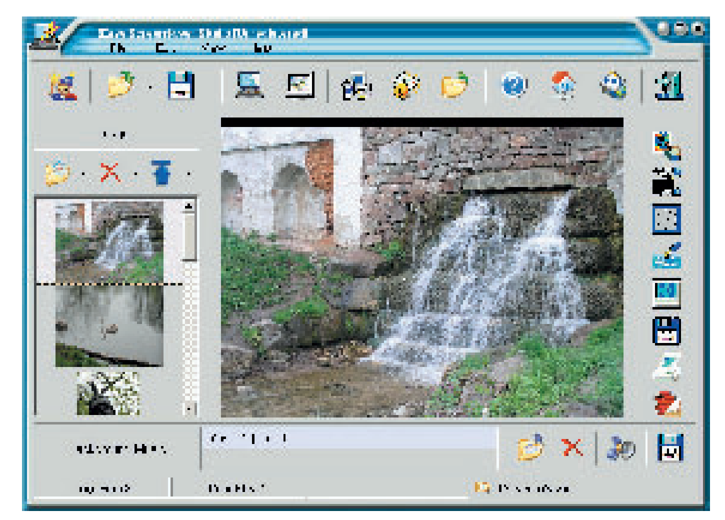
Отличный набор функций для создания фотоскринсейвера

+ Множество инструментов; поддержка переходов-transitions

– Высокая цена; нет групповой обработки изображений

Присутствие в названии слова «studio» в данном случае вполне оправдано. Программа хоть и работает лишь с изображениями, но делает это весьма профессионально. Множество красивых переходов, создание саундтрека из большого числа MP3-композиций, редактирование фотографий прямо из встроенного редактора – это лишь часть того, что умеет !Easy ScreenSaver Studio. Каждое изображение при желании настраивается отдельно, варьируются даже порядок их следования и тип спецэффекта при переходе. Хочется, правда, поругать разработчиков за то, что они не включили функцию групповой обработки снимков (уменьшение, сжатие), поскольку производить монотонные операции над каждым из них отдельно неудобно.

Результат можно сразу же установить в систему или сохранить в виде самораспаковывающегося exe-файла, который нажатием одной кнопки легко посылается по электронной почте.



!Easy ScreenSaver Studio

3D Photo Album Screensaver 1.1.1.0

Shareware (22 дня trial, регистрация – $14,95)

Разработчик Photoscreensavers.com
Web-сайт www.3d-photo-album-screensaver.com
Размер 1,02 MB
Страница загрузки www.3d-photo-album-screensaver.com/download.htm

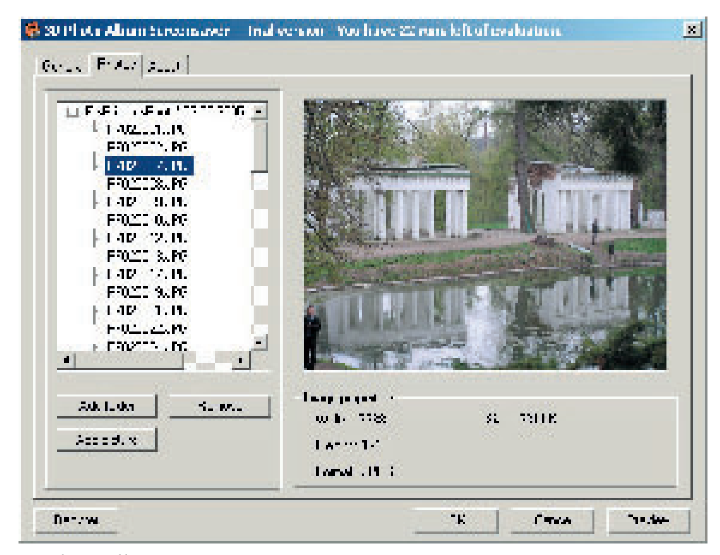
★★★★★

Небольшая утилита для тех, кому, кроме фото на экране, ничего и не нужно

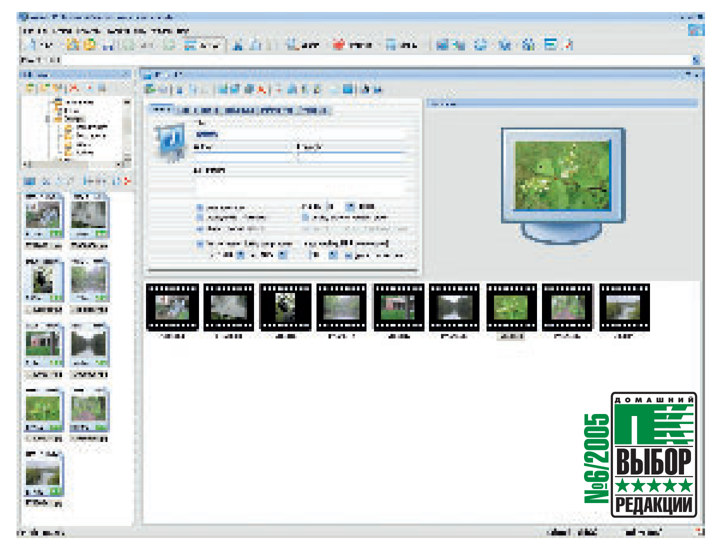
+ Простейший интерфейс; использование уже имеющихся папок с фотографиями

– Нельзя добавлять фоновую музыку

Интерфейс 3D Photo Album Screensaver встраивается в систему в виде еще одного хранителя экрана. На самом деле программа не создает скринсейверы – она лишь показывает изображения с указанных



3D Photo Album Screensaver 1.1.1.0



Professional Screensaver Producer 3.62

директорий в виде красивого фотоальбома. В этом есть своя прелесть: не нужны никакие операции над изображениями, да и системная папка не засоряется все новыми и новыми хранителями экрана. Если появятся свежие фотографии, которые хотелось бы включить в ротацию, просто добавляем ссылку на их местоположение.

Единственные настройки 3D Photo Album Screensaver касаются количества отображаемых изображений на экране и времени их показа. Также имеется возможность делать паузы в проигрывании, нажимая *Spacebar*.

Screensaver Factory 3.31

Shareware (22 дня trial, регистрация – $29,85)



Разработчик Blumentals Software
Web-сайт www.blumentals.net/scrfactory
Размер 2,2 MB
Страница загрузки www.blumentals.net/download

★★★★★

Идеальный вариант, но фотографии придется уменьшать вручную

➕ Удобный интерфейс; поддержка разных типов файлов

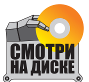
➖ Нет встроенной обработки изображений

Прекрасно организованный интерфейс Screensaver Factory ведет нас от одного пункта к другому, предоставляя возможность настроить параметры будущего скринсейвера. Поддерживаемых форматов много – тут и картинки, и flash-ролики, и видео. Все это можно перемешать и, добавив музыкальное сопровождение, сохранить в виде инсталлятора или готового scr-файла. Причем такой скринсейвер не надоест, если установить случайный порядок следования изображений и включить все множество разнообразных переходов между ними.

Несмотря на то что разыскать недостаток в этой программе оказалось сложно, он все-таки есть. Речь идет о размере готового хранителя экрана, который при серьезном наполнении может занимать очень много дискового пространства, поскольку простейшие операции с изображениями Screensaver Factory неизвестны.

Professional Screensaver Producer 3.62

Shareware (30 дней trial, регистрация – $34,95)



Разработчик Axialis Software
Web-сайт www.axialis.com/ssp/index.html
Размер 11 MB
Страница загрузки www.axialis.com/download/ssp.html

★★★★★

Отличная многофункциональная программа

➕ Создание спрайтовых скринсейверов; огромное количество поддерживаемых форматов

➖ Перегруженный интерфейс

Наряду с обычными источниками для вдохновения вроде фото и видео программа от Axialis воспринимает спрайтовую графику. С ее помощью можно без особых трудностей создать скринсейвер с прыгающим шариком или плавающими рыбками в аквариуме. Если не ограничиваться использованием библиотеки с примерами, а, вооружившись графическим редактором, самому нарисовать оригинальные картинки, то простора для фантазии станет еще больше. Каждому из объектов назначается свой путь перемещения по экрану и тип взаимодействия при столкновениях.

Стандартные режимы для серийного воспроизведения фотографий и видеофайлов сделаны прекрасно, а вот соединить несколько flash-роликов в один хранитель экрана уже не удастся.

Приятно, что в случае использования крупноформатных изображений их нетрудно сжать и уменьшить средствами программы, а большое количество настроек позволяет точно выстроить ряд и задать каждому элементу время и способ появления на экране.



СОБСТВЕННАЯ АЗБУКА

Николай Корж

Одним из главных элементов не только полиграфии, но и дизайна вообще всегда были шрифты. Интересно оформленные знаки всегда привлекают внимание, а, наоборот, некрасивые подсознательно вызывают раздражение. Наверняка вы замечали, что для фильмов или альбомов музыкальных групп выпускаются отдельные шрифты. Они часто создаются под заказ, потому что способны существенно дополнять образ продукта или компании. Многие имеющиеся в полиграфии таблицы символов были разработаны задолго до появления компьютеров, однако без ПК сложно сейчас представить работу с ними. Их создание – очень творческий и кропотливый процесс, требующий внимания и самоотдачи. Для того чтобы попробовать себя в этом деле, не нужно быть профессионалом – достаточно установить одну из рассмотренных далее программ. Результат не заставит себя долго ждать, и уже через несколько часов вы сможете наслаждаться собственной гарнитурой в любом графическом или текстовом редакторе.



Тематические ссылки

www.1001freefonts.com
архив шрифтов

www.typeresources.com
собрание ссылок на ресурсы, связанные со шрифтами

www.myfirstfont.com
подробная информация о создании собственных рукописных шрифтов

www.truetype.ru
российский архив шрифтов

www.fonts.ru
крупнейшая российская коллекция шрифтов

Font Creator 5.0

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Trial shareware ($65)
Разработчик High Logic
Web-сайт www.high-logic.com
Размер 6,32 MB
Страница загрузки www.high-logic.com/download.html

★★★★★

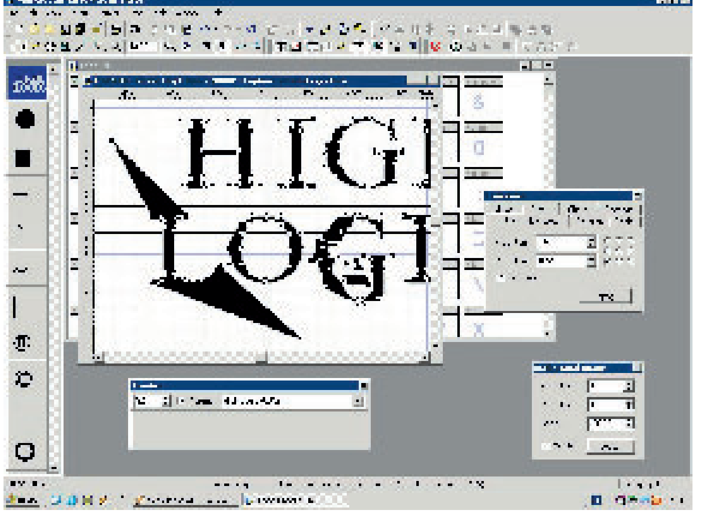
Простая и эффективная утилита

+ Способна на многое
– Перегруженный интерфейс

Font Creator является самым серьезным продуктом High Logic – компании, которая с 1997 г. трудится на ниве программ, работающих со шрифтами. С помощью редактора возможно создавать собственные TrueType, редактировать OpenType-шрифты, добавлять в исходные таблицы знаков новые символы, изменять межзнаковые интервалы, а также проводить различные манипуляции над создаваемыми или уже существующими шрифтами.

Font Creator обладает неограниченными возможностями отмены, переделывания и повторения результатов ваших действий, что значительно облегчает работу над тонкими деталями знаков. Программа позволяет разработать шрифт из заготовленного изображения. Таким образом, имея на листе бумаги исходную подборку собственных рукописных знаков, можно получить на их основе полноценный уникальный рукописный шрифт. Интерфейс программы довольно удобный и понятный, хотя на первый взгляд кажется несколько перегруженным. Создание нового шрифта происходит буквально несколькими щелчками мыши. Определившись с названием, типом знаков (курсив, жирный, обычный) и стилем (полноценный шрифт или всего лишь один символ), вы увидите появившуюся на экране шаблонную таблицу, состоящую из множества ячеек. Щелкнув по одной из них, вы попадете в окно Glyph Edit, где и производятся действия над конкретным знаком.

Новая, пятая, модификация редактора вышла в январе нынешнего года, она полностью работоспособна на всех версиях Windows, начиная с 95-й. Trial-редакция Font Creator будет активна в течение 30 дней и содержит подробную инструкцию по работе с редактором.



Font Creator 5.0

FontLab 4.6

Demo shareware ($549)
Разработчик FontLab
Web-сайт www.fontlab.com
Размер 3,76 MB
Страница загрузки www.fontlab.com/FontLab-4.6/FontLab-4.6/Download-FontLab-4.6/

★★★★★

Сложный, но мощный редактор шрифтов

+ Широкие возможности
– Высокая цена

Компания FontLab была создана в 1992 г., в ее активе сейчас более десяти продуктов для работы со шрифтами, как собственных, так и выкупленных у других компаний. Одноименная программа является старейшим профессиональным мультиплатформенным (Mac, ПК) редактором таблиц символов. Кроме FontLab, студия располагает инструментами TypeTool (упрощенный редактор), BitFonter (редактор битмаповых шрифтов), AsiaFont Studio (уникальный редактор азиатских символов) и Fontographer, о котором пойдет речь ниже.

Для рисования символов в FontLab существует специальная настраиваемая панель инструментов, с которой будет легко разобраться, если вы хоть раз пользовались графическим редактором. В программу включены средства автоматизации процессов, что облегчает моделирование знаков. Приложение позволяет производить любые манипуляции над символами, от непосредственного их рисования до регулировки кернинга. Возможно создание собственных рукописных гарнитур. Для работы с макросами в FontLab необходимо дополнительно установить Python. Демонстрационная версия программы не в состоянии сохранять созданные шрифты и производить их экспорт.

Fontographer 4.1.5

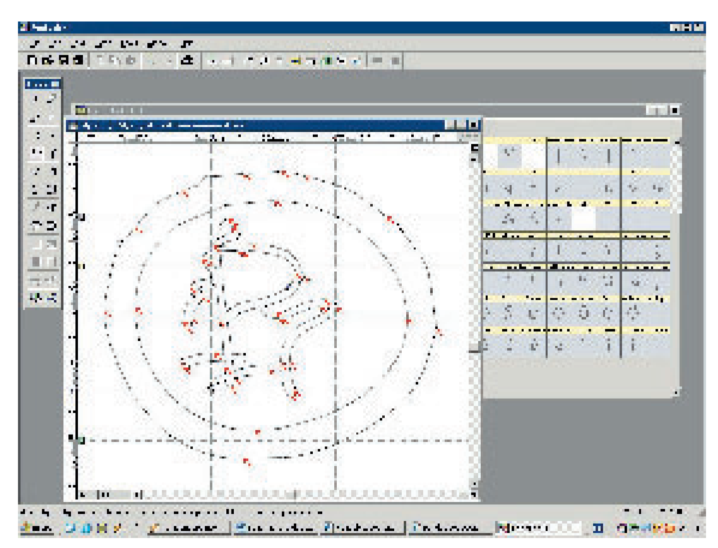
Retail ($349)
Разработчик Macromedia/FontLab
Web-сайт www.fontlab.com
Размер дистрибутива 17 MB
Страница загрузки н/д

★★★★★

Удобный редактор

+ Большие возможности; удобный интерфейс
– Недоступность; очень устаревшие версии

Fontographer – популярный редактор шрифтов от компании AltSys, был выпущен в далеком 1986 году. Его выход стал революцией в полиграфи-



FontLab 4.6

ческом деле, так как до появления программы процесс создания логотипов, шрифтов и символов с последующей визуализацией на ПК был невероятно сложным. В 1996 г. вышла версия 4.1 Macromedia Fontographer, которая остается актуальной и в наши дни. Несколько месяцев назад владелец редактора сменился, и теперь первенец цифровой полиграфии принадлежит компании FontLab.

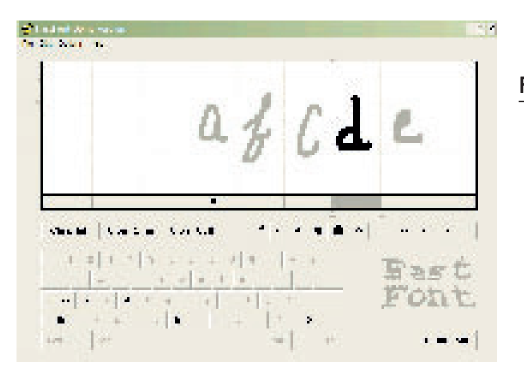
Fontographer позволяет производить всевозможные операции над шрифтами, символами и логотипами. Мощные и простые средства отлично подходят как новичкам, так и профессионалам; интуитивный интерфейс остается в наши дни непревзойденным. Программа обладает инструментами просмотра, манипуляции, экспорта для работы со шрифтами Type 1, Type 3, TrueType и Multiple Master. Пятая версия легендарного редактора ожидается уже в следующем году, к двадцатилетию продукта.

FastFont

Demo shareware
Разработчик Para Type
Web-сайт www.paratype.com
Размер 102 KB
Страница загрузки www.paratype.com/w.high-logic.com/download.html

★★★★★
Аскетичный редактор для новичков
+ Программа даст представление о создании символов
− Устаревшие оболочка и сам редактор

FastFont является не менее устаревшей программой, чем Fontographer, но в отличие от последней продукт Para Type на звание профессионального не претендует. С помощью крохотного редактора вы сможете нарисовать символ за несколько секунд, но стоит приложить усилие, и вам удастся с легкостью создать полноценный шрифт, который программа сохранит в True Type. Невероятно примитивный и убогий однооконный интерфейс явно не создан для проектирования сложных таблиц символов, однако опробовать самый простой и быстрый способ разработки шрифтов наверняка стоит. И если вы не планируете заниматься всерьез созданием символов и знаков, то FastFont вполне удовлетворит любопытство новичка.





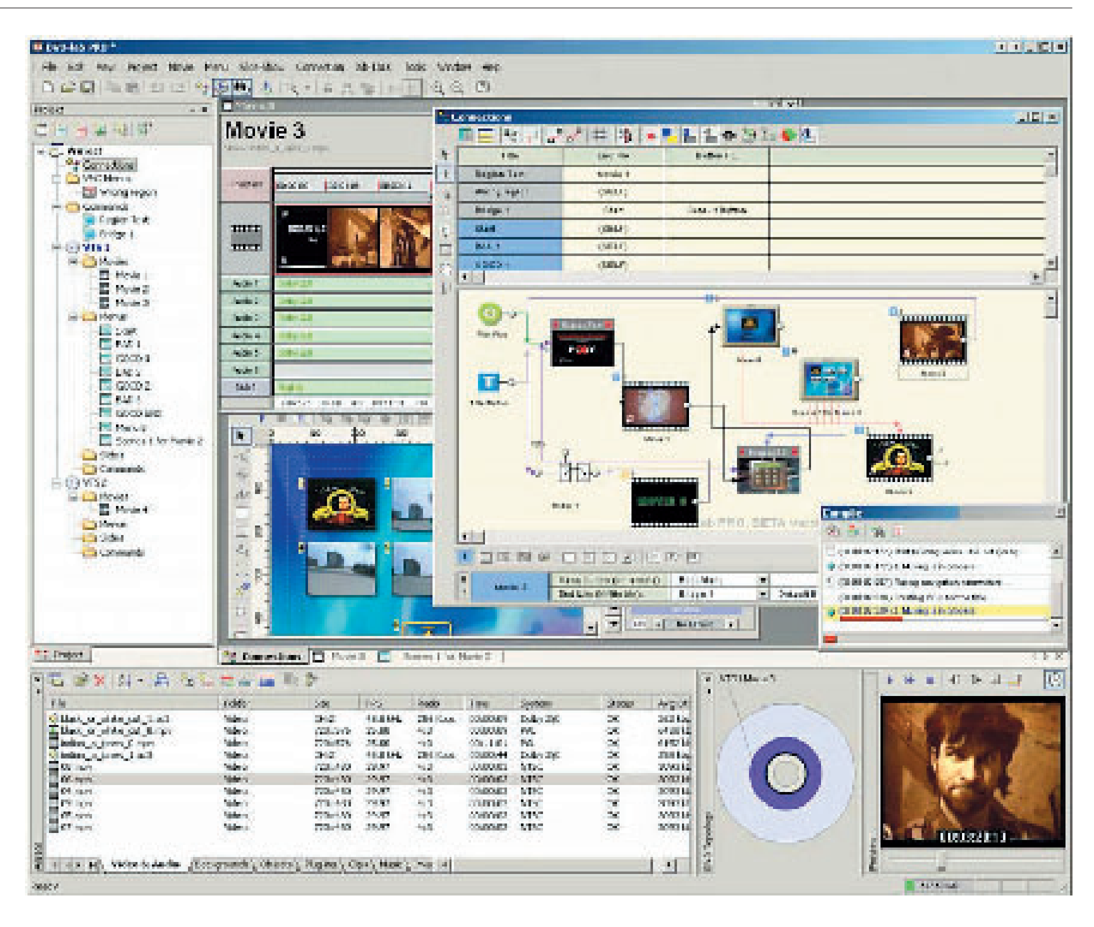
FastFont



ОСВАИВАЕМ DVD-LAB PRO

Станислав Олесь

Как известно, DVD-Video весьма сложный формат. Поэтому до недавнего времени перед пользователями, желающими записать собственный видеодиск, стоял выбор: либо применять недорогие и простые утилиты, не способные похвастаться сколько-нибудь приличным набором возможностей, либо покупать, мягко говоря, очень дорогие программы для создания DVD профессионального уровня, интерфейс которых к тому же нельзя назвать интуитивно понятным.



DVD-lab PRO

Shareware, $199

Разработчик MediaChance
Web-сайт www.mediachance.com/dvdlab/dvdlabpro.html
Размер 23 MB
Страница загрузки www.mediachance.com/download.htm

ВЕРДИКТ ★★★★★

В своей категории у DVD-lab PRO просто нет конкурентов

ЗА	ПРОТИВ
Возможности профессионального уровня; множество эксклюзивных функций; простой интерфейс; встроенный редактор меню; масса готовых шаблонов	Нет

С появлением DVD-Lab пользователи получили шанс выбрать золотую середину. Программа поставляется в двух вариантах – базовом и профессиональном. Базовая версия обладает зачаточной функциональностью (в частности, допускает наложение только одной аудиодорожки и не работает с субтитрами) и не выделяется на фоне других аналогичных продуктов. В отличие от нее в pro-версии доступны широкие возможности уровня весьма солидных пакетов DVD-авторинга. Рассмотрим ее подробнее.

Видео, звук, субтитры

Первой вещью, которую владелец программы захочет опробовать, наверняка окажется создание простенького DVD с фильмом. Как раз на этот случай в DVD-lab PRO есть возможность, не углубляясь в детали DVD-строения, просто добавить нужное видео и звук и запустить сборку – в результате пользователь получает готовый диск.

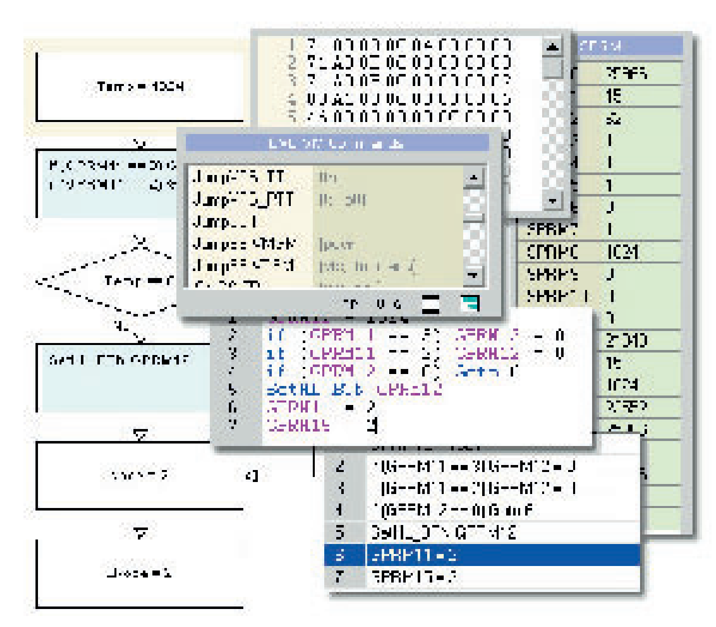
DVD-lab PRO поддерживает видео как полноэкранного (4:3), так и широкоэкранного (16:9) формата. Более того, в отличие от многих пользовательских программ здесь доступно комбинирование обоих типов видеофайлов на одном диске при условии, что они будут помещены в разные разделы (*VTS – Video Title Sets*). Допускается как прогрессивный, так и чересстрочный видеоматериал.

DVD-lab PRO позволяет создавать до восьми аудиодорожек (в форматах PCM, Dolby Digital и DTS) – максимум, который допускает формат DVD.

Кроме того, возможна запись до восьми потоков субтитров, причем субтитры импортируются не только из графических файлов, но и из распространенных текстовых форматов – sub, srt, ssa. Эта уникальная возможность позволяет не озадачиваться вопросами ручного преобразования текстовых субтитров в графические, а просто добавить их в проект. При создании субтитров можно проверить, как будет смотреться каждая отдельная фраза на разных фонах (черный, белый и синий), а также подобрать цвет и режим конвертации в графический вариант (толщина каймы, наличие сглаживания и т. д.).

Меню

Красивые и эффектные меню – залог того, что диск произведет хорошее впечатление. DVD-lab PRO весьма дружественен к начинающему пользователю и способен с легкостью создавать не очень сложные, но красивые меню. В нашем распоряжении оказывается не только богатый набор из фоновых картинок, элементов изображений и пиктограмм, но и весьма



При создании индивидуального и красивого диска может потребоваться редактирование его команд. В DVD-lab PRO для этих целей есть не только обычный текстовый редактор, но и наглядный графический

удобный и наглядный редактор, позволяющий оценить результат работы прямо в ходе редактирования. В этом смысле программа выгодно отличается от многих других пакетов, которые не содержат редактора меню, а лишь импортируют уже готовые.

Кроме того, в DVD-lab PRO можно сделать не только статическое, но и анимированное меню, взяв в качестве источника кадры из фильма. Эта функция пригодится для меню эпизодов, где каждый эпизод иллюстрируется коротким роликом.

Если DVD содержит несколько меню и пользователь захочет как-то разнообразить их смену, то DVD-lab PRO поможет и в этом случае благодаря функции вставки так называемых «переходов» (transitions) – эффектов смены изображений. Переходы, по сути, являются короткими видеороликами, созданными из двух исходных кадров – начального и конечного. Получить их можно двумя способами. Первый – взять из набора готовых эффектов, предоставляемых программой. Второй – «объяснить» ей, как именно должен выглядеть transition, с помощью последовательности BMP-файлов, где черный цвет постепенно переходит в белый. Проанализировав их, DVD-lab PRO создаст переход, в котором кадры сменяют друг друга в соответствии с заданной последовательностью.

Дополнительные возможности

Если ваш диск состоит из небольших клипов или видеофрагментов, вы можете сделать два режима их показа – воспроизведение по отдельности через меню выбора эпизодов или же демонстрация всех элементов подряд. В последнем случае вам пригодится возможность создания плейлистов – специальных объектов-программ, где указано, какие фрагменты и в каком порядке должны проигрываться. Отметим, что эта возможность, как и многие другие у DVD-lab PRO, является далеко не заурядной для программ авторинга «домашних DVD».

Наверняка вы захотите сделать диск или раздел на нем, где демонстрировались бы ваши фотографии. Это разработчики тоже предусмотрели. Вы можете создать слайд-шоу и даже снабдить его звуковой дорожкой – например, комментариями к фотографиям либо просто музыкой. При желании на кадры накладывается текст с пояснениями.

Кроме того, легко записать и «чисто музыкальный» диск, который в отличие от DVD-Audio будет проигрываться на всех DVD-плеерах, и здесь вам поможет функция создания «раздела без видео». В действительности видеопоток там будет присутствовать, однако он займет очень мало места. При желании вы можете поставить в этот раздел картинкой название песни, имя исполнителя или какое-либо другое статическое изображение.

Редактирование для профессионалов

До этого момента мы обсуждали те возможности DVD-lab, которые позволяют создавать весьма функциональные диски с наименьшими усилиями. Однако рано или поздно возникает момент, когда к программе начинают предъявляться совсем другие требования, а именно – гибкость и доступ к самым глубинным настройкам. При этом нередки случаи, когда ранее используемая программа не может удовлетворить такие запросы, и приходится искать ей замену. Однако в случае с DVD-lab PRO это вам не грозит, поскольку она создавалась в расчете «на вырост».

Наиболее востребованной функцией наверняка окажется редактирование команд виртуальной машины DVD. Дело в том, что каждый диск можно представить как программу для проигрывателей. Здесь содержатся инструкции о том, какой видеофрагмент проиграть, какое меню показать и как отреагировать на выбор его элемента. Записывая диск, вы тем самым неявно задаете множество команд, которые отвечают за последовательность демонстрации меню и фильма. В то же время опытные пользователи могут создавать весьма сложные программы, вплоть до небольших интерактивных игр. Для редактирования такого уровня подходит лишь небольшое число утилит, и DVD-lab PRO одна из них. Более того, она предоставляет возможность редактировать эти программы в виде блок-схем, знакомых многим еще со школы. Помимо этого, тут есть VM-отладчик, в котором можно пошагово проверить правильность получившихся программных цепочек.

DVD-lab PRO позволяет также создавать свои компоненты, которые потом не раз будут использоваться при редактировании дисков. Для этого нужно написать свои скрипты с помощью Lab-Talk – встроенного языка, похожего на Visual Basic.

Ну и для тех, кто жаждет полного контроля над процессом авторинга диска, программа предоставляет возможность отключить так называемый *Abstraction Layer*. Обычно эта подсистема упрощает жизнь пользователю, преобразуя простые схемы переходов между меню и видео в сложные программы. Но если вы стремитесь к исключительной точности управления, то можете это преобразование отменить и ввести необходимый код вручную.

Подводя итоги, хотелось бы заметить, что в плане функциональности данное ПО не является абсолютным чемпионом и кое в чем уступает, в частности, программе студийного уровня Scenarist NT стоимостью примерно $26 000. Однако сам факт сравнения таких несоизмеримых по цене и позиционированию утилит говорит о многом. Можно смело сказать, что DVD-lab PRO – наиболее совершенная на сегодня пользовательская программа создания DVD, обладающая при этом функциональностью профессионального пакета.



Вопросы и ответы

Спустя год после покупки комбо-привод DR-6800TE Internal 48X перестал видеть как DVD, так и CD-диски. Системой он распознается, и Windows сообщает о том, что устройство работает нормально. Попытки установить его на трех других компьютерах ни к чему не привели – та же самая проблема. Запись вроде бы стартует как обычно, но дописать диск так и не получается. В результате – испорченная болванка.

Может, проблема решится перепрошивкой firmware (если да, то, пожалуйста, дайте ссылку на загрузку) или привод стоит просто выбросить?

Дмитрий Славинский, вопрос по e-mail

Увы, перепрошить эту модель вам не удастся из-за того, что производитель привода (судя по данному вами номеру, это Mitsumi) не особо заботится о его будущем. Ни на одном из официальных региональных сайтов прошивки нет. Так как при установке на другие ПК привод вел себя аналогичным образом, дело здесь не в вашей системе и не в конфигурации компьютера. В этом случае с уверенностью можно говорить о механическом повреждении, поэтому мы советуем вам отнести привод в специализированную мастерскую либо приобрести более новое устройство.

Уважаемая редакция «ДПК»!

Я сделал себе диск-реаниматор с помощью программы Bart's PE Builder, как было рассказано в статье «Легальный «Реаниматор» – своими руками!» («ДПК», № 3, 2005). Подскажите, как мне теперь с его помощью отформатировать диск и установить на него Windows?

Дмитрий Носенко, вопрос по e-mail

Для начала запустим систему с только что созданного «реаниматора». Чтобы отформатировать существующий раздел диска из оболочки диска, достаточно зайти в меню *Go* и выбрать в подразделе *Programs* пункт *A43 File Management Utility*. Теперь в левой панели находим требуемый раздел и правым кликом мыши на нем вызываем пункт *Format*. Внутри окна можно ничего не менять и просто запустить процесс форматирования. Не забудьте сохранить все важные данные с этого раздела.

Редактируем фотографии в Paint Shop Pro 9

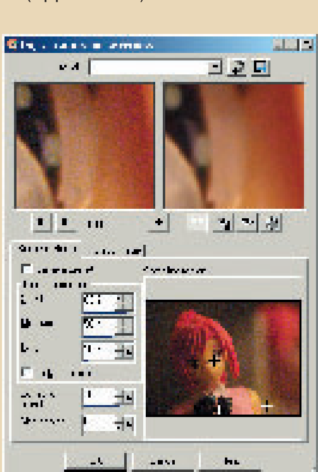
Сергей Светличный

Идеальное фото сделать нельзя – иначе оно бы просто не было идеальным. Почти всегда что-то в полученных снимках вас устраивать не будет: камера может «промахнуться» с автоопределением баланса белого – и фото приобретет теплый или, наоборот, холодный оттенок. Неправильно определилась экспозиция – и снимок выйдет слишком темный. При съемке в условиях слабого освещения на изображении может появиться неприятное зерно. В конце концов, от банальных «красных глаз» страдает минимум половина всех кадров, сделанных со вспышкой.
В общем, недостатков у фото может быть хоть отбавляй, и далеко не все из них можно учесть при съемке и постараться их избежать или, по крайней мере, минимизировать нежелательный эффект. Остается только одно – обработка отснятого материала в графическом редакторе. Мы рекомендуем Jasc Paint Shop Pro (www.jasc.com/products/paintshoppro) – он достаточно функционален, чтобы удовлетворить запросы любого домашнего пользователя, и в то же время очень удобен.

Неправильная экспозиция (слишком светлая или слишком темная фотография)

Adjust → Automatic Contrast Enhancement

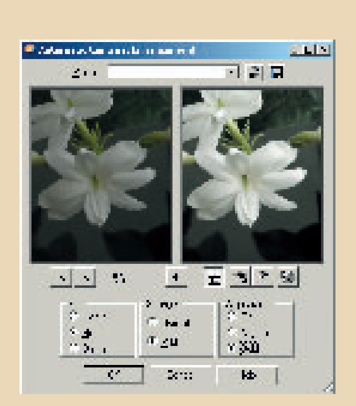
Это тот редкий случай, когда мы будем рекомендовать автоматический режим. Конечно, вручную с помощью редактирования кривых обычно можно добиться гораздо более точных результатов, однако следует признать, что как раз этот режим в Paint Shop Pro реализован не лучшим образом. Зато автоподстройка яркости и контрастности отрабатывает на удивление хорошо. К тому же на самом деле она не автоматическая, а скорее полуавтоматическая. Вы сами выбираете способ изменения яркости изображения (Bias), контрастности (Appearance) и степень вносимых изменений.



Шум матрицы

Adjust → Photo Fix → Digital Camera Noise Removal

При съемке с высокой светочувствительностью (ISO) снимки становятся зернистыми – это проявляется шум матрицы. Избавиться от него с помощью Paint Shop Pro довольно просто. При вызове соответствующего окна программа сама определяет три типичные области фотографии (яркую, среднюю и темную), на базе анализа которых и будет производиться удаление шума. Снимаем пометку Link Detail Sizes и регулируем степень подавления каждого типа шума (зерно крупное/среднее/мелкое) в отдельности. Для упрощения задачи можно сначала все три ползунка установить в нулевое положение, а затем по очереди подбирать значение каждого параметра.

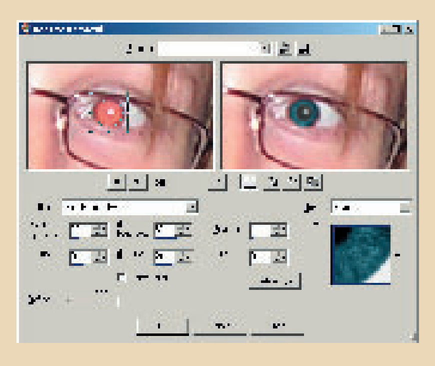


Ошибка автобаланса белого

Adjust → Automatic Color Balance

К сожалению, полностью исправить ошибку автоматического определения баланса белого, особенно в самых тяжелых случаях (когда вся фотография получается, скажем, нежного голубого цвета), не получится – однако при незначительных погрешностях эту проблему все же можно решить.

Ползунок Illuminant Temperature позволяет изменить температуру снимка – чем ниже «градус», тем более холодным будет казаться изображение, и наоборот. Включите опцию Remove Color Cast, если у всех цветов на фото имеется один ярко выраженный оттенок. Пункт *Strength* определит степень вносимых изменений.



Эффект «красных глаз»

Adjust → Photo Fix → Red Eye Removal

Указываем метод определения границ глаза (рекомендуем использовать *Auto Human Eye*), накладываем по очереди на каждый глаз круговую маску, в списке *Hue* выбираем цвет радужной оболочки, в меню *Color* – оттенок, с помощью ползунков *Pupil/Glint lightness* настраиваем яркость зрачка и блика на нем. *Iris/Glint size*, соответственно, регулируют размер того и другого. Feather позволяет привести четкость нового глаза в соответствие с общей четкостью фото.

Для последующей установки Windows потребуется вынуть диск с «реаниматором» из привода и вставить туда лицензионный CD с дистрибутивом ОС. После перезапуска автоматически запустится установщик Windows.

При работе периодически выскакивает сообщение от Norton Internet Security такого вида: «A remote system is attempting to access Microsoft Generic Host Process for Win32 Services on your computer». Стоит ли разрешить доступ и что это вообще такое?

Вопрос по e-mail

Если адрес удаленной системы вам неизвестен, то, конечно же, стоит запретить. В большинстве случаев такие сообщения возникают в результате сканирования сторонними ресурсами определенных портов на вашем компьютере. Чтобы постоянно не отвечать на них, создайте в Norton Internet Security правило, блокирующее подобные запросы от посторонних компьютеров.

Здравствуйте, уважаемая редакция!

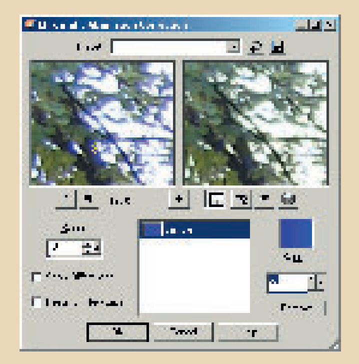
Хочу собрать компьютер на платформе AMD64 FX-55 на nForce4 SLi. Подскажите, пожалуйста, какую выбрать материнскую плату на этом чипсете. Мне подходят ASUS A8N-SLi и ABIT Fatal1ty AN8 SLi, но, может быть, есть варианты получше? Еще вы писали, что на работу платформы AMD64 очень влияет качественная память. Не посоветуете ли вы конкретную модель с низкими таймингами (желательно одной планкой на 1 GB)? Заранее благодарю.

Алексей Палько, вопрос по e-mail

Если вы планируете заниматься разгоном системы, то во избежание проблем лучше приобрести память, которая сможет функционировать в режиме 533 MHz или еще более жестких условиях. Желательно также, чтобы она при этом поддерживала низкие тайминги, но на нашем рынке разыскать подобные варианты проблематично, поэтому вполне подойдут модули фирм Geil, Kingston, HyperX и Corsair, работающие на частотах 533 MHz и выше.

В отношении выбора материнской платы для платформы AMD64 ваш выбор вполне обоснован, и посоветовать что-то лучше тех продуктов, которые вы указали, пока что нельзя.





Хроматические аберрации

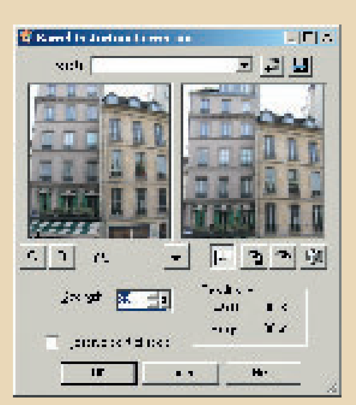
Adjust → Photo Fix → Chromatic Aberration

Хроматические аберрации (ХА) – это артефакты изображения, проявляющиеся в виде своеобразной цветной каймы (фиолетовой, синей и т. д.) вокруг контрастных объектов по краям фото (например, вокруг веток на фоне неба).

В левом окне выбираем часть фото с наиболее сильными хроматическими аберрациями, увеличиваем масштаб изображения, выделяем возможно бóльшую однотонную область ХА и в правом окне предварительного просмотра проверяем получившийся результат. Если аберрации убраны не полностью, попробуйте расширить диапазон с помощью ползунка *Range*. Если же это не помогает и остаются ХА с явно другим оттенком, создайте еще один шаблон удаления аберраций, выделив соответствующий их участок.

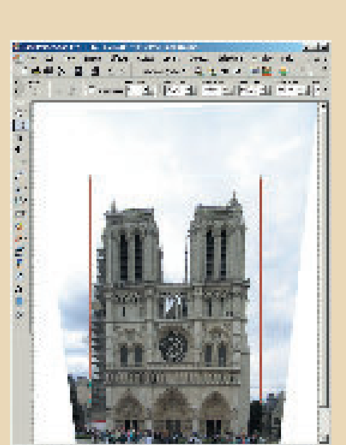
Исправление «бочки»

Adjust → Photo Fix → Barrel Distortion Correction



У многих компактных камер на коротком фокусе (другими словами, при съемке без зума) объектив становится широкоугольным – это значительно увеличивает угол обзора, однако приводит к «выпячиванию» центральной части снимка и искажению изображения по краям кадра.

В данном окне все довольно просто – ползунок *Strength* регулирует степень исправления искажений, а опция *Preserve central scale* позволяет выбирать, будет ли при этом изменяться масштаб центральной части изображения или же она останется неизменной. Кстати, обратная опция (исправление «вогнутости» фотографии) находится в пункте Pincushion Distortion Correction.



«Заваливающиеся здания»

При съемке высоких зданий и других масштабных сооружений (особенно если расстояние до объекта сравнительно невелико) возможно появление эффекта «заваливающихся зданий».

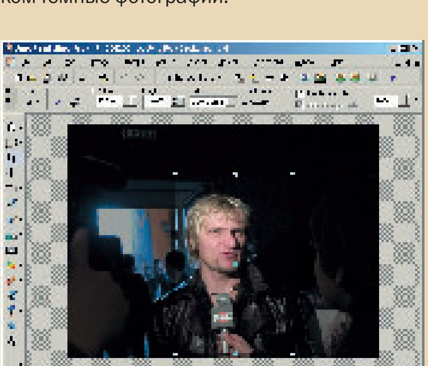
Для их выравнивания выберите пункт *Perspective Correction* (по умолчанию он находится в расположенной слева панели инструментов Tools, во втором сверху разделе). На фотографии появится прямоугольная рамка. Постарайтесь придать ей форму здания, нуждающегося в исправлении, и дважды щелкните по фото. Теперь осталось только обрезать появившиеся белые поля с помощью инструмента Crop (см. раздел «Кадрирование»).

Имитация заполняющей вспышки

Adjust → Photo Fix → Fill Flash

При съемке против света возможно затемнение переднего плана, яркость которого гораздо ниже освещенного солнцем фона. Обычно для предотвращения подобного эффекта используется так называемая «заполняющая вспышка» – грубо говоря, обычная вспышка, подсвечивающая расположенные вблизи объекты и выравнивающая освещенность переднего и заднего планов.

Имитирует подобный прием одноименная функция *Paint Shop Pro*. Здесь все предельно просто – единственным доступным для регулирования параметром является сила вносимых изменений (ползунок *Strength*). Кстати, с его же помощью можно попытаться «вытянуть» слишком темные фотографии.



Кадрирование

И наконец, финальная стадия редактирования фото перед отправкой его в печать – кадрирование изображения. Нажав клавишу *R*, вы вызываете инструмент *Crop Tool*. Далее в выпадающем списке *Units* выбираете единицу измерения – сантиметры, а в *Width/Height* вводите размер будущего отпечатка (скажем, 10×15). После этого включаете опцию *Specify print size* (теперь снимок будет автоматически подгоняться под указанные вами пропорции и размер) и перемещаете/растягиваете прямоугольную рамку до тех пор, пока в ней не окажется именно тот кадр, который вы собираетесь напечатать. Остается лишь дважды щелкнуть внутри рамочки (или нажать кнопку *Apply*) и сохранить полученную фотографию.

Подскажите, пожалуйста, как просмотреть имеющийся демо-ролик в Unreal Tournament 2004 и Counter-Strike 1.6? Нужно ли устанавливать для этого какие-то дополнительные модули? И где можно взять список консольных команд для этих игр?

Максим Яковщук, вопрос по e-mail

Для запуска ролика в UT 2004 достаточно ввести в консоли команду «demoplay имя_файла». Некий FAQ по демо-роликам в игре можно прочитать тут: *unreal-pz.narod.ru/sub/2k4-faq-demos.html*.

В случае с Counter-Strike 1.6 тоже все довольно просто. В консоли набираем команду playdemo имя_файла, предварительно записав ролик в папку *cstrike*. Для большего комфорта можно воспользоваться специальными проигрывателями, которых для CS 1.6 существует достаточно. Наиболее удачным вариантом будет небольшая утилита GeekPlay, дающая возможность настроить параметры проигрывания и предоставляющая исчерпывающую информацию о самом ролике.

Список консольных команд для CS можно посмотреть тут: *www.woodwolf.ru/cstrike/index.php? news_id=325*, а для UT 2004 – *cyberleague.ru/default.asp?p=article&id_article=44*.

Уважаемая редакция «ДПК»! У меня вопрос: как увеличить файл подкачки? Я замечаю, что он автоматически увеличивается после «вылета» игр, но после выключения компьютера размер swap-файла опять снижается до прежнего размера. Как сделать так, чтобы он был постоянно большим? Заранее спасибо.

Для того чтобы попасть в настройки файла подкачки, следует открыть окно *Свойства*, щелкнув правой кнопкой по значку *Мой компьютер*. На вкладке *Дополнительно* зайдем в настройки производительности и в очередном разделе *Дополнительно* увидим искомые настройки виртуальной памяти. По нажатию кнопки *Изменить* откроется окно, в котором отметим пункт *Особый размер* и в обоих полях для ввода укажем одинаковое значение файла подкачки. Такая же процедура применяется и для остальных разделов жесткого диска (если в этом есть надобность). Не забудьте после каждого изменения щелкать *Задать*.

У меня есть две планки памяти – одна 1 GB, а вторая 256 MB. Материнская плата Epox 8rda+ имеет двухканальный контроллер памяти. Как мне лучше всего раз-

Ремонт и модификация мыши

Кирилл Панин

Моддинг... Что скрывается за этим термином? Желание придать нестандартный вид своему компьютеру? Выжать максимум из «железа»? Дать «вторую жизнь» устаревающим деталям? Или просто проявить себя на ниве технического творчества? Наверное, все это вместе взятое. Плюс гордость от осознания того, что собственная идея, подкрепленная изучением статей и документации, получит реальное воплощение и вызовет восхищение или даже зависть у друзей и знакомых. Ведь моддинг – это то, чего не купишь.



Чтобы подготовить кожу, следует подержать перчатку над носиком кипящего чайника, после чего натянуть ее на теннисный мяч, стянуть пластиковыми стяжками и дать высохнуть



После разборки корпуса необходимо его тщательно вымыть, высушить и ошкурить. Оклеиваются поверхности с помощью «моментального» клея, и после просушки производится черновая подрезка ножницами

Новичкам лучше начинать эксперименты с самых простых вещей, которые позволят освоить основные приемы моддинга, чтобы в дальнейшем перейти к реализации более сложных и интересных проектов. Лично я предпочитаю экспериментировать с поломанным оборудованием, что объясняется низкой (а то и нулевой) стоимостью «исходников», неоценимым опытом в ремонте, и, в конце концов, так просто интереснее. Сразу оговорюсь: все, что в данном материале говорится о ремонте, предназначено для тех, кто уже держал в руках паяльник и пользовался тестером. Но основная часть статьи будет полезна и неподготовленным пользователям.

Итак, речь пойдет о простой и в то же время эффектной модификации – изготовлении оригинальной «кожаной» мышки. Суть этого мода проста – так и красивее (по крайней мере, на мой взгляд), да и на ощупь приятнее. Основой послужит вышедшая из строя мышь A4Tech WOP35, о которой можно сказать, что она практически полностью изношена – «хромая» на 2 кнопки и поцарапанная. То есть как раз подходящая на роль подопытной крысы. Разумеется, перед началом работ по моддингу ее нужно восстановить – об этом рассказывается в разделе, посвященном типичным неисправностям оптических мышек и методам их устранения.

Способов модификации мышей существует довольно много – различные варианты дополнительного освещения, отделка всевозможными материалами, покраска, установка декоративных элементов, нанесение рисунков. Самый оригинальный из известных модов – установка системы охлаждения в мышку. Почитать об этом можно здесь: *www.modlabs.net/index.php?location=articles&url=mcool*.

Наиболее популярны моды, связанные с дополнительной подсветкой мыши. Реализуются они очень просто – для подсветки колесика ставится более яркий светодиод, освещающий фотодатчик. На большинстве мышей это удается сделать, но если колесико начинает ошибаться – значит, светодиод слишком яркий, или же внутренняя поверхность вашей мышки

Поиск и устранение неисправностей

С уходом в прошлое шариковых мышей проблем с надежностью этих манипуляторов поубавилось. Не загрязняются датчики горизонтальных и вертикальных перемещений, не выходят из строя механические узлы. Но кое-какие детали по-прежнему остаются проблемными. Чаще всего это провод, которым мышь подключается к компьютеру, и кнопки. Хотя бывает, что у некоторых пользователей встречаются и разнообразные предметы (от комков пыли до жвачек) в нише оптического датчика.

Сначала нужно определить – что именно не работает в мышке. Проявлений поломок может быть несколько:

- мышь вообще не подает признаков жизни;
- не работает какая-либо из кнопок;
- не работает колесико;
- курсор движется рывками, периодически не реагируя на ваши движения мышью;
- движение курсора только в одном направлении (по вертикали или горизонтали);
- поломки различных «навороченных» радиоаккумуляторных мышей, описание которых выходит за рамки этой статьи.

Начнем с самого худшего: мышь вообще не подает признаков жизни. Будем исходить из того, что разъем на материнской плате, к которому она подключается, исправен (это легко проверить, подключив к нему другую мышь). Первое, что нужно проверить в таком случае, –

местить модули – обе планки в один канал или в разные?

Вопрос по e-mail

К сожалению, ваши модули не смогут работать в двухканальном режиме. Для реализации этой технологии планки памяти должны быть одинаковыми по объему и желательно от одного производителя (это связано с тем, что у модулей должны совпадать плотность чипов и ширина шины). Если эти требования не выполняются, материнская плата автоматически перейдет в одноканальный режим работы. Поэтому в вашем случае методика размещения не имеет принципиального значения.

С некоторого времени мой компьютер стал загружаться неправильно, т. е. после включения монитора и питания компьютера монитор сразу же переходит в ждущий режим. Перезагрузка не помогает. Если же компьютер в таком состоянии проработает 5–10 минут, затем питание отключить посредством нажатия кнопки на системном блоке, а потом включить снова, то ПК загружается нормально. Может, что-то не так с блоком питания или видеокартой? Из-за некорректной работы жесткий диск 60 GB уже вышел из строя.

Конфигурация компьютера: Athlon 1800XP+, VIA Apollo KT333 SL-75DRV5, 256 MB RAM, GeForce3 Ti200, блок питания 300 Вт.

Судя по симптомам, все дело в блоке питания. Попробуйте поменять его на другой БП до выяснения обстоятельств. Если же проблема останется, то обратите внимание на материнскую плату – это второй кандидат на замену в данном случае.

Здравствуйте. Купил недавно видеокарту Radeon 9500. После установки карты начались проблемы. Система через короткие промежутки времени зависает, после чего выдает ошибку: *«VPU Recover восстановил настройки графического ускорителя, так как он больше не отвечал на команды драйвера»*. Переустановка системы и новых драйверов результата не дала. Также не помогло уменьшение аппаратного ускорения. До этого стояла Riva TNT2 Pro. Система: Duron 750, PC Partner на чипе VT863, 256 MB RAM, Windows XP SP1.

Несмотря на то что вероятность решения подобной проблемы удаленно весьма низка, единственное, что можно предложить в данном





После оклейки и просушки необходимо аккуратно обрезать края деталей, соблюдая углы скосов



После сборки мышь придется еще раз разбирать для обработки черным маркером светлых учатков

сильно блестит. Здесь поможет покраска внутренней поверхности корпуса в черный (или просто темный) цвет. Нижний датчик движения мыши нормально работает со светодиодом любого цвета. Но, на мой взгляд, лучше выглядят светодиоды одного цвета.

На вариантах покраски останавливаться особо не будем – в Интернете встречается множество примеров, все зависит лишь от фантазии пользователя. Обращу ваше внимание лишь на то, что поверхности должны быть обезжирены и ошкурены мелким наждаком. Краски лучше применять качественные, иначе все «художество» очень быстро облезет, и мышь приобретет крайне непривлекательный вид. Наносить краску нужно в три-четыре захода, давая корпусу просохнуть каждый раз около суток. И после покраски, и после нанесения рисунка лучше все покрыть парой слоев хорошего лака. Тогда мышь будет выглядеть привлекательно как минимум год после обработки.

И все же вернемся к той модификации, с которой начался этот рассказ, – к отделке мышки кожей. В моем распоряжении были несколько отживших перчаток различного цвета, они и послужили материалом для отделки.

Самое сложное в этом моде – оклейка сферических поверхностей. Для этого нужно соответствующим образом подготовить кожу. Это очень просто – подержать перчатку над носиком кипящего чайника пару минут, после чего натянуть ее на теннисный мяч, стянуть пластиковыми стяжками и дать высохнуть. Перчатку я использовал женскую – тонкая кожа, красивый узор и подходит по размеру к теннисному мячу.

Далее необходимо поработать с корпусом. Сразу после разборки я его тщательно отмыл, высушил и ошкурил до чистой пластмассовой матовой поверхности. Аналогично обработал кнопки – словом, все, что собирался оклеивать. «Облицовка» проводилась с помощью обычного клея «Момент». Этот процесс не вызвал сложностей, важно было прочесть инструкцию (нанести клей на обе поверхности, дать немного подсохнуть и затем плотно прижать). Поскольку кожа уже имела необходимый профиль, то все обклеивалось легко. После просушки (8 часов) я произвел черновую обрезку ножницами, подклеил в нескольких местах, и стал ждать окончательного высыхания (24 часа).

Осталось только аккуратно обрезать края деталей, соблюдая углы скосов. У меня для этой цели был припасен офисный ножик, но можно воспользоваться и лезвием для безопасной бритвы. Окончательным штрихом была замена шнура на серый для соответствия новому дизайну мыши и внешнему виду системы в целом.

это провод. Он чаще всего повреждается в трех местах – в перегибе около самой мышки, на участке, который был прижат к столу монитором (гораздо реже), и возле коннектора. Очень редко встречаются повреждения штекера в результате «неверного» подключения. Если оказалось, что у мыши поврежден разъем – значит, придется найти новый кабель (скорее всего с другой поломанной мышки), этим ремонт и ограничится. Искать же разборный штекер PS/2 будет и дольше, и дороже.

Если поломок штекера не выявлено, осмотрите провод – он не должен иметь механических повреждений. Они чаще всего возникают от передавливания провода монитором, проплавления паяльником или даже перегрызания домашними животными. Если повреждений кабеля не выявлено, тогда можно приступать к разборке самого устройства.

Большинство мышей разбираются следующим образом: со стороны, противоположной кабелю, отклеиваются пластиковые ножки (просто подковыриваются чем-нибудь острым), под которыми находятся два винта. На некоторых моделях винты расположены под этикеткой, и ее тогда нужно проколоть насквозь. Вооружаемся крестовой отверткой, коробочкой под детальки, куда будем складывать «внутренности», – и смело в бой!

случае, – поменять материнскую плату. Поскольку ни переустановка Windows, ни замена драйверов ни к чему не привели, то, кроме платы PC Partner, винить некого.

Здравствуйте, Олег Данилов! Меня зовут Витя Баженов, я из Севастополя. К сожалению, я не успел отправить фотографии своего корпуса на конкурс моддинга, поскольку к тому моменту он не был готов. Хотя конкурс и закончен, я решил все равно их вам послать потому, что затратил на работу много времени, доставая и изготовляя детали.

У нас в Севастополе нет фирм, которые занимались бы моддингом, поэтому мне приходилось многое делать самому на станке.

Сверху и сбоку корпуса сделаны фигурные отверстия, в которые вставлены акриловые пластины толщиной в 1,5 мм. Установлены две хромированные ручки, на передней панели поставлен электронный ключ, и самое главное – сделана верхняя панель с вольтметром, показывающим напряжение, подающееся с блока питания. Покраску корпуса производили в автомастерской.

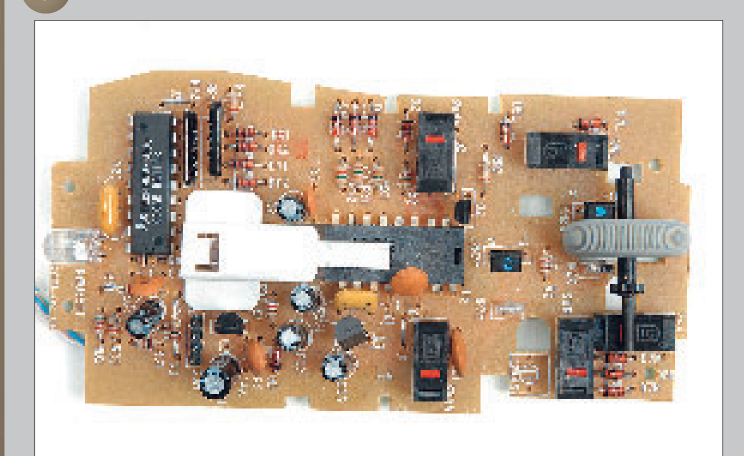
Проект называется S3RIOUS. Внутри он напичкан по полной, а с технической стороны все сделано очень грамотно, так как я уже давно занимаюсь моддингом, но до этого проекта были лишь пробные работы.

Мне очень нравится «Домашний ПК», и я всегда жду выхода нового номера.

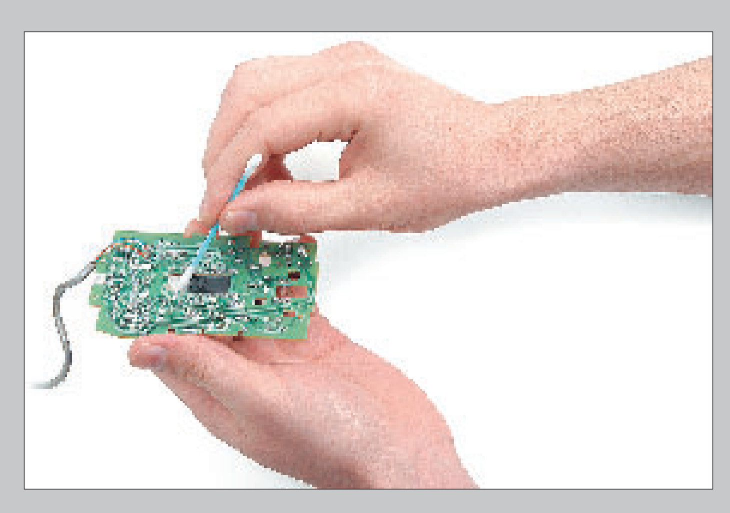
Виктор Баженов

Старания Виктора не могли остаться без внимания редакции «ДПК», поэтому мы решили опубликовать его письмо с фотографией корпуса S3RIOUS, который, к сожалению, не успел ко времени проведения конкурса моддинга. В любом случае, такой самостоятельный труд заслуживает уважения.





Разборка и ремонт мыши – дело не такое уж и сложное, если знать, где именно искать поломку



Если курсор на оптической мышке «залипает» – возможно, необходимо очистить оптический датчик от пыли



При разборке мыши необходимо быть очень внимательным, чтобы не потерять мелкие детали

Выкрутив винты, попробуйте вскрыть корпус мышки. Учтите, что в передней ее части, скорее всего, есть какая-либо защелка или иной фиксирующий элемент. Не прикладывайте больших усилий, чтобы ничего не сломалось – все должно разобраться легко. Если приходится прилагать силу – вы что-то не так делаете. Винты иногда находятся и под передними ножками мыши. Дальше все разбирается достаточно просто. Плата крепится, как правило, защелками, все детали также закреплены фиксаторами.

Здесь следует быть очень внимательным к колесикам, «щелкающим» при прокручивании: они имеют для этого специальный механизм, состоящий из шестерни, расположенной на вале колесика, под ним в специальном отверстии расположен язычок «трещотки»-собачки, подпружиненный снизу. При разборке есть вероятность потерять пружинку. Для справки – кремень в зажигалке подпружинен так же, поэтому утерянную деталь можно отыскать в одноразовой зажигалке.

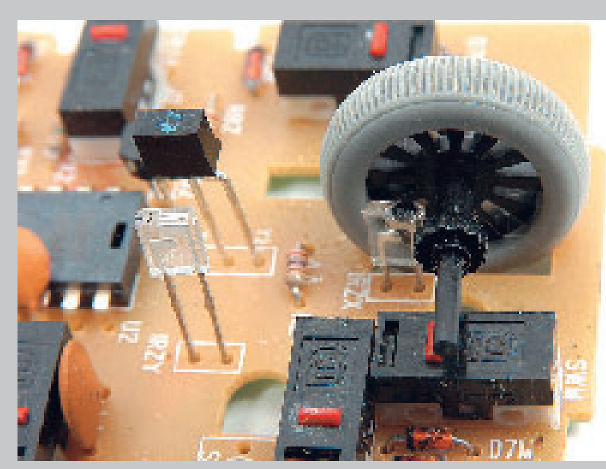
Итак, мышка разобрана по деталям, они сложены в коробочку, а перед вами на столе – плата электроники, к которой либо припаян, либо прикреплен на разъеме провод. С помощью тестера прозваниваем кабель. Все четыре провода, приходящие к плате, должны проверяться со стороны разъема. Редко бывают перебиты все жилы, поэтому внимательно записывайте, какого цвета провод к какому контакту разъема идет и к какому был припаян. Прозванивать проще так – один щуп тестера – в место припайки провода к плате, другой – по очереди в ножки разъема PS/2. Для удобства разъем можно как-либо зафиксировать.

Если нашелся обрыв – отпаяйте провод от платы и отрежьте около 10 см. Затем, зачистив, прозвоните его еще раз. И так до тех пор, пока все не прозвонится или пока не закончится длина провода. В последнем случае – ищите провод от другой мышки или оставляйте эту на детали. Если провод в порядке, то, скорее всего, неисправна микросхема либо светодиод оптического датчика. Проверить это легко. Включите тестер на измерение постоянного напряжения (мы имеем дело с напряжением в 5 В), затем подсоедините разъем к ПК и включите питание. Загружать ОС не нужно, как только появится какое-либо изображение – нажмите на клавиатуре кнопку *Pause*. Замерьте напряжение на выводах светодиода. Будьте осторожны и не замкните контакты – вы можете вывести из строя материнскую плату!

Если напряжение есть, а светодиод не горит – вам, вероятно, повезло, и вы легко восстановите свою мышь. Выключите компьютер, отсоедините провод мыши. Аккуратно выпаяйте светодиод, записав полярность его включения, положите его в коробочку – и в радиомагазин или на радиорынок. Там просто покажите светодиод продавцу и скажите, какой цвет вы желаете. Здесь нет особых ограничений, кроме силы свечения: не стоит использовать сверхъярких светодиодов – мышь будет ошибаться на светлых и полированных поверхностях. Но решать вам, так что если хотите поэкспериментировать – купите несколько разных. В моем моде был выбран синий как наиболее подходящий под цвет обновленной мыши.

Впаяв светодиод (соблюдая полярность!), подключите разобранную мышь к соответствующему разъему материнской платы и включите компьютер. Если светодиод загорелся, дайте системе загрузиться – та плата, что у вас в руках, вполне может функционировать в роли манипулятора, но без колеса прокрутки.

Загрузив систему, проверьте, движется ли курсор и работают ли кнопки. Если все в порядке, обратите внимание на то, функционирует ли датчик колесика. Принцип работы этой конструкции таков: светодиод излучает свет, который проходит через щели колесика, и улавливается фотодатчиком. По чередованию света и тени микросхема мышки обрабатывает угол поворота колесика. Для проверки работоспособности в данном случае достаточно провести иглой между светодиодом и датчиком, разумеется, открыв какой-нибудь документ в IE, чтобы отследить работу скроллера.



Чтобы проверить функционирует ли датчик колесика, достаточно провести иглой между светодиодом и датчиком, открыв какую-нибудь страничку в Internet Explorer

Если светодиод горит, но курсор не движется – скорее всего, вам не повезло, и неисправна микросхема мышки. Оставьте ее на память о первом эксперименте – теперь у вас будет запас деталей. Обратите внимание: мы имеем дело с оптическими датчиками, и если вы будете проверять разобранную мышку под яркой лампой, то курсор с места не сдвинется. Просто накройте мышку рукой и поверните в сторону настольную лампу. Если свет падает на датчик колесика – оно тоже не сможет работать. Опять-таки, проверьте напряжение, соблюдая те же меры предосторожности. Где брать светодиод для замены, вы уже знаете.

Вкратце о других возможных неисправностях:

- курсор прыгает с места на место: где-то еще перебит или замыкает кабель;
- курсор на оптической мышке «залипает»: возможно, необходимо очистить оптический датчик от пыли (ни в коем случае не ацетоном, одеколоном или чем-то подобным, а просто палочкой с ватой);
- плохо работает или не работает кнопка: замените микропереключатель кнопки на новый (где искать – уже знаете);
- курсор перемещается только в одном направлении (у шариковой мыши): проверяйте датчики перемещения – они устроены так же, как и датчик колесика, только без трещотки.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

COMNET



ЯКІСНІ КОМПЬЮТЕРИ ЗА НИЗЬКИМИ ЦІНАМИ

- Ноутбуки
- КПК
- Комплетуючі
- Модернізація
- Доставка



8(044)5853102
e-mail: info@comnet.kiev.ua
www.comnet.kiev.ua

НОВИЙ МАГАЗИН КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Uником computing

"ЮНІКОМ"

ЗБИРАННЯ ПК НА ПРОЦЕСОРАХ AMD64 ДЛЯ МУЛЬТИМЕДІА ТА ІГОР

Crazy Gamer Edition

КОМП'ЮТЕРИ
АКУСТИЧНІ СИСТЕМИ
ІГРОВІ МАНІПУЛЯТОРИ
ВИТРАТНІ МАТЕРІАЛИ
ПЛАТИ ДЛЯ ВІДЕОМОНТАЖУ



+





МОНІТОРИ
ТВ ТЮНЕРИ
ВІДЕОКАРТИ
ОРГТЕХНІКА
ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ MICROSOFT

СЕРВІСНИЙ ЦЕНТР НАДАЄ КВАЛІФІКОВАНУ НЕВІДКЛАДНУ ДОПОМОГУ

ПРОДАЖ ТОВАРІВ У КРЕДИТ

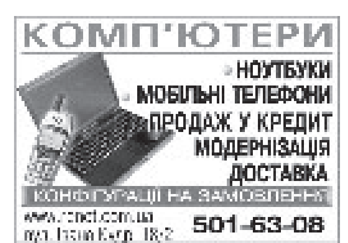
м. Київ, вул. Ярославська 14/20
тел./факс:(044) 467-5248 тел.:(044) 467-5113, 467-5353

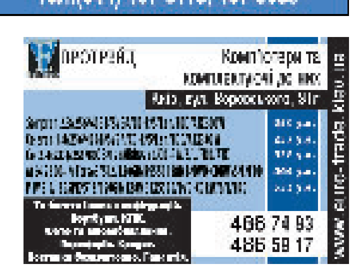


КОМП'ЮТЕРИ & КОМПЛЕКТУЮЧІ

Завжди свіжий прайс на сайті:
www.comservice.kiev.ua
e-mail: mail@comservice.kiev.ua

тел./факс (044) 252 6869, 252 8666
ICQ# 179516575, 126569502
Київ, вул. Предславинська, 34, оф. 13
(м. "Палац "Україна")







Акція!

НИЗЬКІ ЦІНИ

НАЙКРАЩІ УМОВИ

Подробиці на сайті
www.xanten.com.ua

м. Київ, Харківське шосе, 144-а, 2 пов.
тел.: (044) 564-5632
ул. Вербицького, 30, 2 пов.
(8 097) 717-9959
e-mail: xanten@ua.fm





КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

КОМП'ЮТЕРИ

Комп'ютери
конфігурація на замовлення
Комплектуючі
а також
монітори, принтери
супутні товари



тел. 585-39-61, 565-42-77





РАЗНОЕ



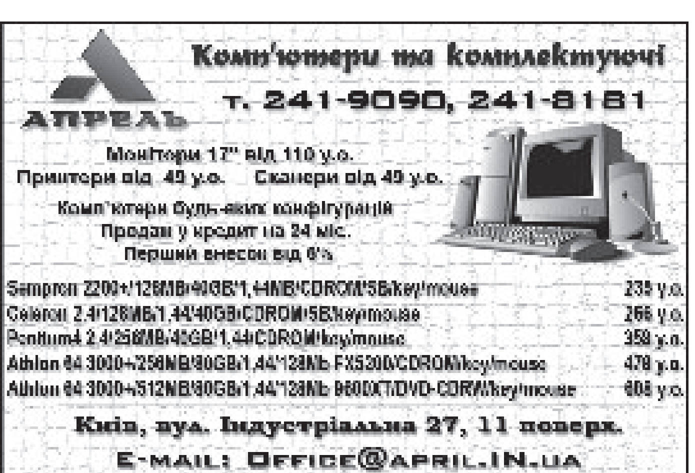
РАБОТА

Хотите поменять работу?
Хотите найти IT-специалиста?

Читайте рубрику «Карьера» в журнале «Компьютерное Обозрение» еженедельно по вторникам.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ







НОУТБУКИ



msc





МАГАЗИН, СЕРВІСНИЙ ЦЕНТР



ЛАСКАВО ПРОСИМО У СВІТ ПОРТАТИВНИХ КОМП'ЮТЕРІВ

www.msc.com.ua





Багатий вибір аксесуарів та периферійних пристроїв





МЕГАСЕРВІС-ЦЕНТР
найкращі ноутбуки за вигідними цінами

м. Київ, вул. Соціалістична, 24/1
(район Севастопольської площі)
(044) 244 78 81, (044) 244 78 82,
(044) 206 00 91, (044) 206 00 92

INTERNET



РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ





1 ИЮНЯ 1962

В результате 30%-ного повышения цен на продовольственные продукты и одновременного снижения заработной платы в Новочеркасске начались волнения рабочих, вышедших на демонстрацию с портретами Ленина и плакатами «Хрущева на колбасу!». Власти приказали открыть огонь по демонстрантам, а арестованных позднее расстреляли.

his95.narod.ru/doc08/5.htm

2 ИЮНЯ 1897

Газета New York Journal дает опровержение слухов о смерти писателя Марка Твена, используя цитату из его телеграммы: «Сообщения о моей смерти сильно преувеличены». В аналогичной ситуации Гейне возмутился, что некролог не был напечатан на главной странице, а Киплинг просто аннулировал подписку.

www.marktwainhouse.org

3 ИЮНЯ 1980

Около 10 минут человечество находилось на грани Третьей мировой войны в результате сбоя одного из компьютеров американской системы NORAD, включившего ядерную тревогу. Как оказалось, виновником была дефектная микросхема, стоимость которой составляла 46 центов.

mt.sopris.net/mpc/military/false.alerts.html

4 ИЮНЯ 1977

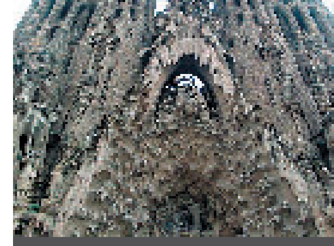
В продажу поступил первый персональный компьютер – Apple II. Пластмассовый корпус со встроенной клавиатурой и телевизором продавался по цене $1298 и весил около 7 кг. Основные преимущества этого ПК перед другими компьютерами того времени – высокая надежность и возможность расширять функциональность.

apple2history.org

7 ИЮНЯ 1926

На одной из улиц Барселоны под трамвай попадает грязный старик, неспешно переходивший улицу. Опознать погибшего сразу не удалось, и лишь в больнице для бедняков выяснилось, что тело принадлежит гениальному архитектору Антонио Гауди, который последние годы жизни провел в бедности.

www.geocities.com/SoHo/Lofts/9477/gaudi.htm



8 ИЮНЯ 1949

Вышел в свет знаменитый роман-антиутопия «1984» Джорджа Оруэлла, в котором автор изобразил общество в условиях тоталитарного режима. Первый тираж в Англии составил 25 000 экземпляров, с тех пор книга переиздавалась множество раз, была переведена на 60 языков и экранизирована.

lib.ru/ORWELL/

10 ИЮНЯ 1999

В результате неожиданного марш-броска российских десантников чуть не сорвалась миротворческая операция в Косово. Когда войска НАТО собрались войти в Приштину, они с удивлением узнали, что российские войска уже находятся там и направляются к аэродрому.

www.friendsofbosnia.org/edu_kos.html



15 ИЮНЯ 1911

В Нью-Йорке объединились три компании – Tabulating Machine, Computing Scale of America и International Time Recording. Новую корпорацию первоначально назвали Computing-Tabulating-Recording, а в 1924 г. решили переименовать в более простое IBM (International Business Machines).

www-03.ibm.com/ibm/history



16 ИЮНЯ 1930

Скончался американский изобретатель Элмер Амброуз Сперри, основатель корпорации Sperry Gyroscope. Наибольшую известность он получил благодаря разработке гироскопов, которые применялись в производстве стабилизаторов для судостроения и авиации.

www.computermuseum.li/Testpage/Sperry-Products.htm

17 ИЮНЯ 1885

На борту французского парохода Isere в Нью-Йорк прибывает дар французского народа Соединенным Штатам – статуя Свободы. Примечательно, что после разногласий по поводу войны в Ираке граждане обеих стран начали собирать подписи под требованием вернуть подарок обратно.

www.nps.gov/stli/prod02.htm

20 ИЮНЯ 1917

Будущий писатель Уильям Сомерсет Моэм получил от главы британской разведки Ричарда Вайзмана секретное задание и был отправлен в Россию под видом корреспондента американской газеты. Основной целью Моэма было предотвращение прихода к власти большевиков, однако повлиять на ход событий он уже не успел.

left.ru/pn/2/stolz96.html

21 ИЮНЯ 1948

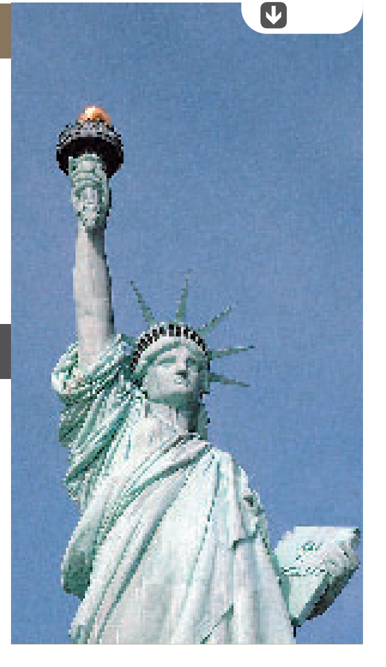
Компания Columbia Records выпустила первые долгоиграющие пластинки (LP) со скоростью вращения 33 об/мин, определив на полвека стандарт в области звукозаписи. На каждой стороне такой пластинки можно было записать 23 минуты музыки, в отличие от прежних 15, на которые были способны модели с 78 об/мин.

oldradio.onego.ru/PLASTINKI/lp.html

22 ИЮНЯ 1942

В оккупированном фашистами Киеве на стадионе «Старт» состоялся «матч смерти» между футбольными командами киевского «Динамо» и немецкого «Люфтваффе». Киевляне выиграли со счетом 5:3. Четверо футболистов «Динамо» позже погибли в концлагере.

www.junik.lv/~dynkiev/pressa/dk-50_let.htm



26 ИЮНЯ 1911

Родился английский инженер-электротехник Фредерик Уильямс, разработавший запоминающее устройство на катодно-лучевых трубках, названное в его честь «трубкой Уильямса». Такие трубки использовались в ПК первого поколения.

www.thocp.net/biographies/williams_frederic.htm

27 ИЮНЯ 1931

Русский эмигрант, знаменитый изобретатель Игорь Сикорский получил в США патент на разработку первого в мире вертолета. На новой родине Сикорского прозвали «мистер Вертолет», а его имя было включено в Национальный зал славы изобретателей наряду с Эдисоном, Ферми и Пастером.

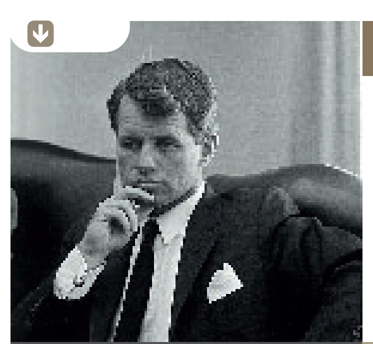
www.sikorsky.com

5 ИЮНЯ 1968

В Лос-Анджелесе палестинский террорист Сирхан Бишара Сирхан из дешевого пистолета 22 калибра несколько раз выстрелил в нью-йоркского сенатора Роберта Кеннеди. Раны оказались смертельными. Убийца все еще продолжал беспорядочно стрелять, когда его схватили сопровождавшие Кеннеди люди.
homepages.tcp.co.uk/~dlewis

6 ИЮНЯ 1944

Началась выброска англо-американского морского десанта на побережье Нормандии согласно разработанной операции Overlord. Первый эшелон был сброшен на парашютах, а второй высаживался морем на ранее захваченную территорию. Несмотря на неточный выброс, в первый же день удалось десантировать на берег 5 пехотных дивизий.
battles.h1.ru/overlord.shtml



9 ИЮНЯ 1978

Рождение микропроцессорной архитектуры x86, первенцем которой стал 16-битный процессор Intel 8086. Революционная разработка имела частоту 4,77 MHz и выполняла 333 000 операций в секунду. Интересно, что в компьютерах 8086 так и не применялся, оставив эту роль своему наследнику 8088.
www.pcguide.com/ref/cpu/fam/g1I8086-c.html



11 ИЮНЯ 1993

На экранах кинотеатров появился фантастический блокбастер «Парк юрского периода», созданный Стивеном Спилбергом. От первоначальной идеи применения аниматронных моделей в натуральную величину отказались в пользу компьютерной графики, выполненной специалистами из компании ILM (Industrial Light & Magic).
www.3dnews.ru/editorial/jp

12 ИЮНЯ 1815

Известный банкир Натан Ротшильд раньше всех узнал об исходе битвы при Ватерлоо и, вернувшись в Лондон, начал распродавать свои акции, вызвав на бирже панику. Через подставных лиц он скупал акции за бесценок, а когда выяснилось, что Наполеон все же проиграл, Ротшильд оказался богаче на 40 миллионов.
www.opole.ru/people/rotshield.htm

13 ИЮНЯ 2000

Приговорен к смертной казни китайский хакер, взломавший сайт одного из местных банков провинции Чжэцзян. Украв миллион юаней (120 тыс. долл.), он попытался скрыться в Канаде, но был выдан китайскому правительству в 1999 г.
www.sptimes.com/Hackers/history.hacking.html

14 ИЮНЯ 1951

В продаже появился компьютер UNIVAC-1, первый образец которого поступил в распоряжение бюро переписи США. Машина с тактовой частотой 2,25 MHz содержала около 5000 ламп, а внутренняя память устройства была выполнена на 100 ртутных линиях задержки. Вышедший через год UNIVAC-1103 работал в 50 раз быстрее.
www2.cross-edu.ru/proect/Inf/univac.html

18 ИЮНЯ 1979

Корпорация Microsoft представила язык программирования Basic, предназначенный для систем на базе микропроцессора 8086. Создан Basic был еще в 1964 г. Джоном Кемени и Томом Курцом, работавшими в Дортмундском университете. Свой язык они назвали по первым буквам слов Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code.
qbas.by.ru/docym/istoriy.htm

19 ИЮНЯ 1917

Заручившись поддержкой Временного правительства, Мария Бочкарева начинает создание женских «батальонов смерти». Поскольку желающих было предостаточно, вскоре было сформировано три таких батальона, состав которых вместо обычных кокард носил на головных уборах изображение черепа со скрещенными костями.
wwi.sbn.bz/troop/russ/russ.htm

23 ИЮНЯ 1943

Родился один из создателей протокола TCP/IP Винтон Серф. За свою долгую карьеру он возглавлял множество компаний и не раз удостаивался наград. Сейчас ученый вместе со специалистами NASA работает над проектом межпланетных коммуникаций («космического» Интернета).
inet-history.ru/p2.html

24 ИЮНЯ 1947

Первый случай официально зафиксированного появления НЛО. Пролетая на своем небольшом самолете над горой Ранье, бизнесмен Кеннет Арнольд увидел рядом девять странных объектов, движущихся с огромной скоростью. После его доклада и появился термин «летающая тарелка».
www.nwlink.com/~ufocntr

25 ИЮНЯ 1977

Парковый смотритель заповедника в Вирджинии Рой Салливан попал в Книгу рекордов Гиннесса после того, как во время рыбалки молния ударила его в седьмой раз. Однако умер он совсем не от этого, покончив жизнь самоубийством в 1983 г. по причине неразделенной любви.
www.exploratorium.edu/ronh/weather/weather.html

28 ИЮНЯ 1914

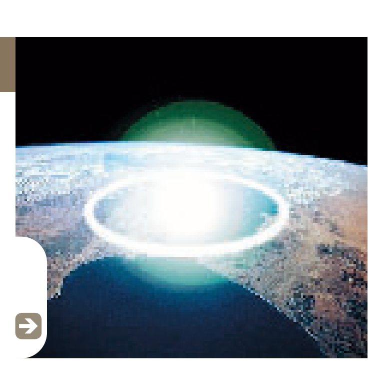
В Сараево пуля террориста настигла австрийского эрцгерцога Франца Фердинанда, посетившего южные окраины империи. Убийство Фердинанда послужило формальным поводом к объявлению Австро-Венгрией войны Сербии. За Сербию вступилась Россия, а за Австро-Венгрию – Германия.
www.lib.byu.edu/~rdh/wwi/1914/ferddead.html

29 ИЮНЯ 2002

Трагически погиб один из крупнейших специалистов по сетям peer-to-peer и автор популярной пиринговой технологии Gnutella Джин Кан. Первоначально причина смерти не называлась по просьбе семьи, но вскоре стало известно, что 25-летний Джин покончил с собой.
www.gonesilent.org

30 ИЮНЯ 1908

Около 7 часов утра над территорией Центральной Сибири в междуречье Нижней Тунгуски и Лены пролетел гигантский метеорит. Взрывная волна дважды обошла земной шар и вызвала мощные сейсмические толчки. Падение тунгусского метеорита объяснялось множеством гипотез, включая крушение космического корабля.
www.tunguska.ru



t2.technion.ac.il/~snoom/clock.html
Впечатляющая коллекция флэш-часов

www.pobediteli.ru
Проект, посвященный 60-летию победы в Великой Отечественной войне. Особого внимания заслуживает мультимедийная карта

www.gasmasklexikon.com
Большой интернет-музей противогазов, попадаются действительно необычные экземпляры

lleo.aha.ru
Сайт писателя, поэта и юмориста Леонида Каганова. Просто кладезь интересного

www.muar.ru/ve/2003/moscow
Архитектура Москвы 30-х – начала 50-х годов. Неосуществленные проекты

www.orangecountychoppers.com
Сайт дизайнерской компании, создающей эксклюзивные мотоциклы. Обязательно посмотрите галерею работ

home.planet.nl/~motors-20th-century/motors.html
Все мотоциклы XX столетия

babynamewizard.com/namevoyager/lnv0105.html
Полные статистические данные о популярности имен на английском языке с 1900 по 2003 год

www.kcshop.com/imagegallery
Бумажные деньги всех стран мира

Дела студенческие

Ни для кого не секрет, что огромное количество студентов и слушателей учебных заведений разных уровней таскает из Сети тексты рефератов, курсовых и дипломных работ и порой даже без «творческой переделки» выдает их за свои собственные произведения. Если поразмыслить логически, то налицо нарушение законов о правах на интеллектуальную собственность.

Об этом задумалось руководство Высшей Школы Экономики (Россия). Им было принято решение о беспощадной борьбе с проявлениями чуждых духу этого учебного заведения явлений. В результате появился директивный документ «Положение о плагиате», в котором, кстати, кроме пунктов, касающихся недопустимости скачивания текстов из Интернета, говорится и о таком древнем способе, как списывание на экзаменах. Пока что санкции ограничиваются неудовлетворительными оценками.



А вот в Санкт-Петербургском гуманитарном университете Интернет стал причиной отчисления одной из студенток. В процессе сетевого общения на каком-то из форумов барышня позволила себе оскорбительные высказывания (с использованием ненормативной лексики) в адрес некоторых научных сотрудников и преподавателей упомянутого учебного заведения.

Каким-то образом информация об этом дошла до администрации СПбГУП. Девушка была приглашена на ученый совет, где «жюри» из двадцати крутых искусствоведов, культурологов, филологов и юристов вынесло свой вердикт.

Смысл его состоял в том, что «студентка своими действиями нарушила устав вуза и проявила явное неуважение к нравственным ценностям университетского сообщества», а значит, заслуживает отчисления.

Кошки – мышкой

Главный редактор питерского издательства «Геликон-Плюс» (по совместительству известный писатель) Александр Житинский (ЖЖ-юзер maccolit) давным-давно замечен в привязанности к Интернету. Неудивительно, что местом первой публикации многих книг из полиграфического каталога «Геликона» является Всемирная Сеть.

А вот и новинка. К печати готовится книга «Кошки – мышкой». Единоличного автора у нее нет, а в качестве коллективного выступает ЖЖ-сообщество Create a Book (**www.livejournal.com/community/create_a_book**), созданное с единственной целью – сообща написать этот бессмертный труд. Суперидея, объединяющая авторов книги, – кошки, и ничего кроме кошек.

Весь процесс совместной работы проходил в виде конкурсов – литературных и «рисовальных». Они проводились каждую неделю, так что срок подготовки работ был ограничен. Первый конкурс прошел 4 ноября 2002 г., а последний – 9 января 2003г., то есть сбор всего материала для книги занял два месяца. Этого небольшого срока оказалось вполне достаточно.

Как сообщает сайт **Webplanet**, последующая обработка и подготовка книги к печати заняла довольно длительное время – целых два года. В результате получилось нечто, похожее на детский альбом с картинками на каждом развороте. Иллюстрации (ясное дело, на всех изображены коты) сопровождаются любопытной прозой и стихами, иногда хайку. Такая оригинальная книга-альбом квадратного формата, которую могут читать и взрослые, и дети.

Финальный вариант Котокниги выложен в онлайне как в сверстанном виде, так и в html-формате (**www.antoxa.kiev.ua/catz/kniga/kniga.html**).



Музицируем вместе с Nine Inch Nails

Трент Резнор, лидер группы Nine Inch Nails, в представлении перед нашими читателями не нуждается, ведь он известен не только среди меломанов, но и в сообществе любителей компьютерных игр. Вспомните, кто был автором музыкальной дорожки к легендарному Quake.

Но и сейчас Трент не оставляет игрищ с IT-технологиями. На официальном сайте группы (**nin.com**) выложен файл (**boss.streamos.com/download/interscope/nin/with_teeth/nin_garageband.sit**) с песней из готовящегося к выпуску нового альбома команды. Поражает его объем – 70 MB. Все дело в том, что формат данного файла позволяет работать с ним, используя программу Garageband (**www.apple.com/ilife/garageband**). А значит, установив этот софт, пользователь сможет делать с песней все, что его диджейской душе угодно.

Вокруг избрания нового Папы

Уход Иоанна Павла II в мир иной и выборы нового понтифика – события мирового масштаба. И как часто бывает, Сеть реагировала на это не только серьезными информационными и аналитическими материалами.

Например, в блоге некоего Брюса Шайнера всерьез обсуждался вопрос о том, можно ли «хакнуть» выборы нового Папы. Честно говоря, не очень понятно, как это сделать, учитывая тот факт, что и по сей день в этом процессе используются бумажки с именами кандидатов.

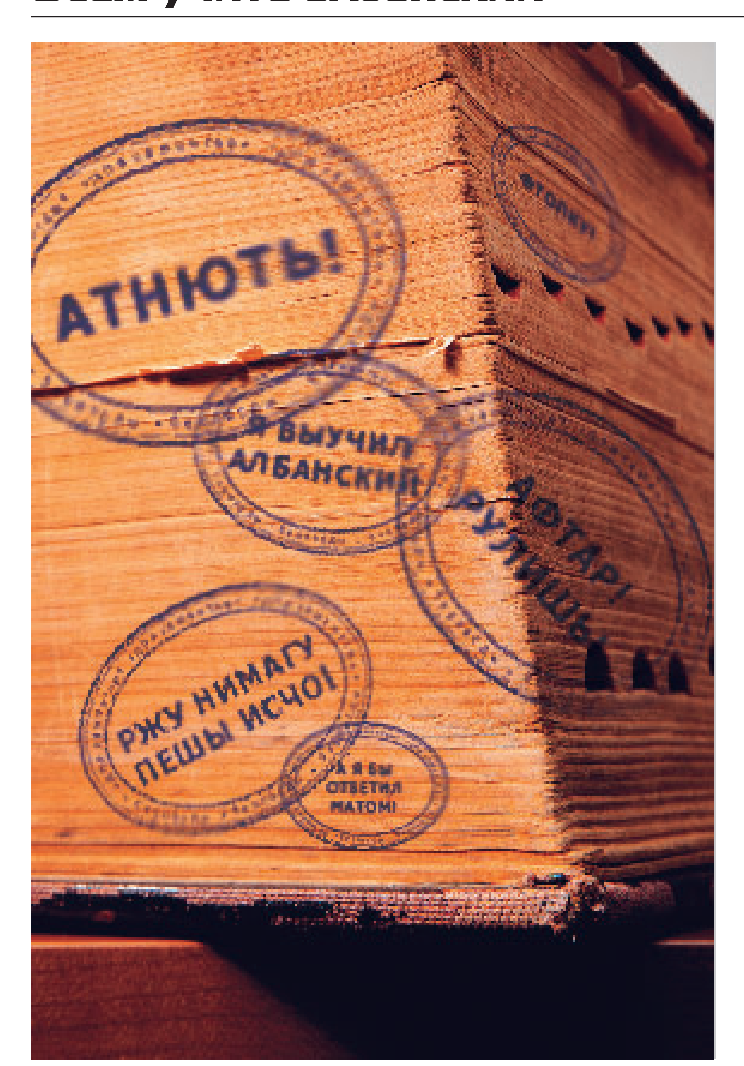
Зато домен **benedictxvi.com** застолбили еще до того, как кардинал Ратцингер стал следующим Папой Римским и взял себе имя Бенедикт XVI. Сделал это Роджерс Кэденхед. В своем блоге (**www.cadenhead.org/workbench/comment/2552**) он рассказал, что регистрацию этого, а также еще пяти (похожих на другие вероятные имена нового Папы) доменов он произвел, чтобы их не захватили сетевые порнографы.

Эпидемия захвата крутых доменных имен, связанных с именем пришедшего к власти в Ватикане понтифика, охватила всю сеть. Какой-то пользователь из Канады зарегистрировал **popebenedictxvi.com**. Теперь на продаже этого домена он мечтает заработать 100 тыс. долларов. Отмечены и случаи «мыльного» киберсквоттинга. Некто Винсент Флад продавал на аукционе eBay адрес электронной почты **popebenedictusxvi@hotmail.it** (бесплатный почтовый сервис Hotmail, однако). Последнее предложение составило 150 долл.

Немецкое подразделение того же eBay пополнилось новым лотом. Выставлен на продажу подержанный Volkswagen Golf, ранее зарегистрированный на имя Йозеф Кардинал Ратцингер (Joseph Kardinal Ratzinger). Трудно сказать, действительно ли автомобиль принадлежал нынешнему Папе в те времена, когда он еще был кардиналом. Ватикан официальных комментариев на этот счет не давал.

Агентство Reuters отмечает, что на форуме, где ведется обсуждение состояния данного лота, посетители живо интересовались очень важным вопросом: «Какой дым идет из выхлопной трубы машины? Черный или белый?»

Всем учить албанский



События, происходящие внутри Глобальной Сети, все чаще и чаще выплывают в реальный мир, удивляя несведущее в тонкостях сетевого общения население планеты.

На этот раз внимание виртуалов было приковано к русскому языку, который вышел из-под скальпеля интернет-умельцев значительно потрепанным и немного видоизмененным. С легкой руки обитателей Рунета появилось множество совершенно новых выражений, превосходящих по эмоциональности и емкости высказывания небезызвестной Эллочки-людоедки. Наверняка многие из вас встречали странные фразы вроде «афтар, пеши исчо», «ниасилил» или «ржунимагу». Все эти выражения вошли в обиход Web-обитателей настолько быстро, что некоторые стали говорить об эпидемии. Причем у каждого из них есть своя собственная история возникновения. В определенный момент некая категория ЖЖ-пользователей решила объявить бойкот этому лексикону под девизом «Я пишу по-русски», но тут же была сметена не менее интеллигентной и образованной когортой тех, кому подобный стеб пришелся по вкусу.

Совсем недавно мы имели возможность наблюдать за реальным проявлением сетевого лексикона «падонкоф», когда 29 апреля митинг в Москве прошел под транспарантами с текстом «Лукашенко, выпей йаду». Рождение нового русского языка на просторах Рунета не прошло незамеченным и в российской прессе – в 17-м номере журнала «Русский Newsweek» была опубликована статья Артема Вернидуба под названием «У языка есть афтар» (www.runewsweek.ru/theme/?tid=16&rid=215), в которой раскрываются все тонкости нового русского языка.

www.ww2incolor.com/gallery/ww2incolor
Цветные фотографии времен Второй мировой войны

ua-lj.butuzov.kiev.ua
Интерактивная карта ЖЖ для жителей Украины

www.itzik-gur.com/files/page31.htm
Удивительно красивые обои для Рабочего стола

politolog.com.ua
Украинский блог «Політолог»

garfield.dephine.org
Комиксы о Гарфилде на русском языке

wwf.ru/resources/kids/puzzle
Всемирный Фонд дикой природы предлагает собрать пазл

www.mkkkk.narod.ru/Frame1.html
Коллекция карманных календариков

www.micom.net/oops
Одно слово! Упс!

postsecret.blogspot.com
Поделись своими секретами

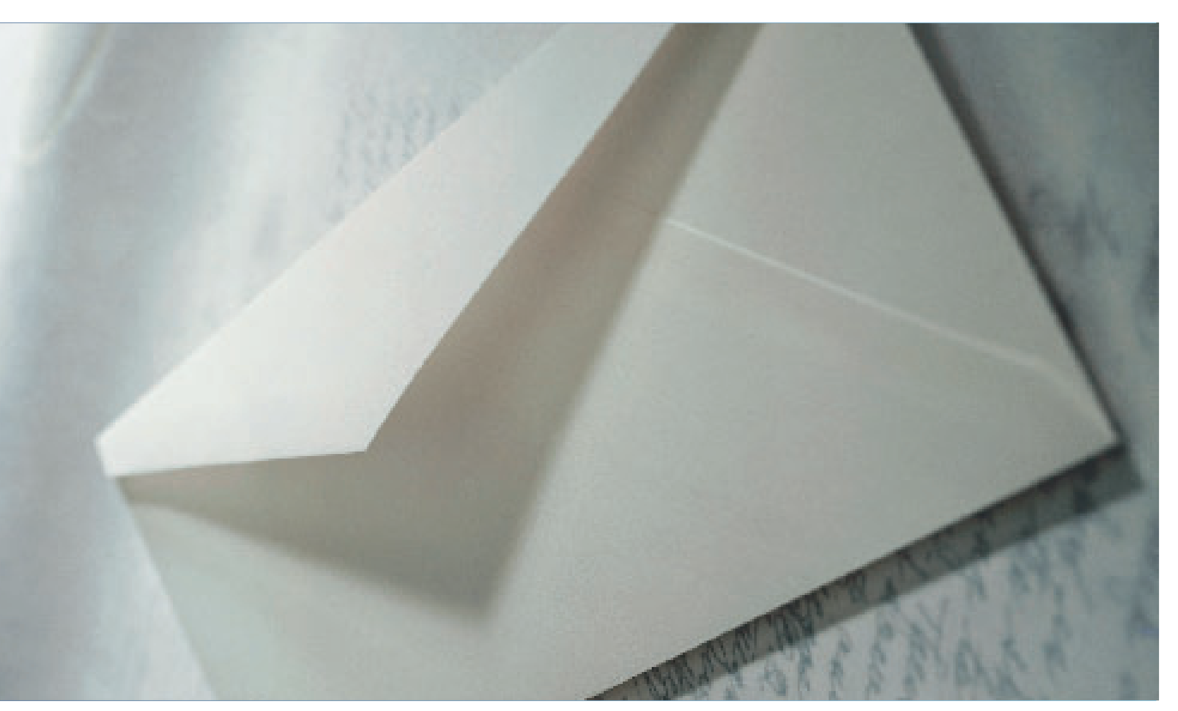
www.hanttula.com/exhibits/freakyfood
Это похоже на пищевые продукты. Но крайне странные

nobelprize.org/peace/educational/conflictmap/conflictmap.html
Интерактивная карта военных конфликтов XX века

В@М ПИ

Ростислав Панчук

Еще не так давно наличие у «сетянина» второго почтового ящика было чем-то из ряда вон выходящим и иначе как роскошь не воспринималось. Бесплатные почтовые серверы можно было по пальцам пересчитать, а к выделенному провайдером микроскопическому мэйлбоксу в 1–2 MB относились с благоговением. Теперь же ситуация в корне изменилась. Увеличилось количество, а главное, повысилось качество почтовых служб и уровень предлагаемых ими услуг. Выбор стал намного богаче. А значит, появился повод вернуться к этой теме.



Mail.ru

mail.ru

Сначала обратим свой взгляд на самый популярный и наиболее уважаемый в Рунете сервис бесплатной почты – Mail.ru. Его владелец (одноименная компания) всячески старается поддерживать и увеличивать популярность службы среди пользователей, вводя в эксплуатацию все новые и новые услуги. В результате – солидный рост количества подписчиков: по состоянию на конец 2004 г. их число составило 20 млн (!) человек. Конечная цель Mail.ru, как и любого другого амбициозного «тяжеловеса», – некий универсальный портал «все в одном». На таком ресурсе пользователь сможет решить все насущные проблемы и отдохнуть, не отвлекаясь на поиск информации и развлечений в других уголках Сети. Идея, безусловно, похвальная. На Mail.ru уже есть новостная лента, каталоги программного обеспечения Soft@Mail.ru и Web-сайтов List.Mail.ru, служба знакомств, фирменный Поиск@Mail.ru (лицензированный у Google), специально оптимизированный под работу с русскими страницами Интернета. И наконец, первый российский интернет-пейджер Mail.Ru Агент, являющийся по совместительству программой для голосового общения и уведомления о приходе новых писем. А не так давно компания сделала шаг в мир онлайновых ролевых игр с продуктом Wizards World.

Если же рассматривать данный ресурс с сугубо «почтовой» точки зрения, то и тут почти все на высшем уровне. Неограниченный объем почтового ящика (об этом чуть позже), полная поддержка протоколов SMTP/POP3, переводчик писем, календарь-органайзер – чего еще желать? Виртуальная русская клавиатура и автоматическая перекодировка кириллицы в транслит как нельзя лучше подойдут для тех пользователей, которые живут за рубежом или испытывают трудности с кириллицей, а возможность получать уведомления о новых сообщениях на мобильный телефон – для всех, кто любит идти в ногу с прогрессом.

Несколько слов о так называемом неограниченном объеме почтового ящика. Экс-советские граждане привыкли считать каждую копейку, посему поначалу новоприбывшему выделяется «всего» 25 MB, и только когда этот объем превышается, пользователю предоставляют право *вдвое* расширить емкость ящика, до 50 MB. И так до бесконечности. Весьма логичный шаг для защиты от спамеров и пиратов, но любители «всего и сразу» могут быть слегка разочарованы. Остальное – удобный интерфейс, широкая система настроек, один из лучших спам-фильтров, антивирусная проверка входящей почты – заслуживают «12» по новой системе школьных оценок. Ну и наконец, нельзя не отметить отличную работу WAP-сервиса Mail.ru. Так что если ваш мобильник или смартфон поддерживает GPRS, для управления своей корреспонденцией совсем не обязательно находиться возле компьютера.

Yahoo! Mail

mail.yahoo.com

До появления Gmail почтовый сервис от всемирно известного интернет-ресурса Yahoo! заслуженно считался одним из лучших на Западе. Даже в те времена, когда двухмегабайтовый ящик был пределом мечтаний, на Yahoo! Mail предлагалось целых шесть, а за небольшую плату – и сотня. И к тому же персональное доменное имя вроде your@yourname.com.

Сейчас же, в соответствии с нынешней интернет-модой, объем ящика на этом сервисе составляет целый гигабайт, причем дается он сразу, в отличие от российских порталов. Календарь, блокнот, отличный спам-фильтр (в чем ничего странного нет, ведь в свое время Yahoo! приобрела неоднократно упоминавшуюся нами SAproxy), прекрасная поддержка кириллицы (не забывайте, что сервис-то «ихний») – вот далеко не полный список достоинств данной почтовой службы.

Но, как всегда, на бочку меда всегда найдется своя ложка дегтя. К сожалению, с поддержкой SMTP/POP3-протоколов здесь не сложилось – три года назад боссы Yahoo! решили пополнить карманы за счет нескольких миллионов своих подписчиков и сделали услугу, ранее доступную для всех, платной ($20 вместе с дополнительным гигабайтом места под ящик).

СЬМО

Понятно, что энтузиасты с такой несправедливостью не смирились и создали ряд альтернативных программ для сборки почты с Yahoo! Mail (наиболее удачная – YahooPOPs!). Функционируют они по принципу виртуальных POP3-серверов, из-за чего процесс получения корреспонденции будет не столь быстрым, как при работе по обычному протоколу. Исходящую корреспонденцию в этом случае придется поручить SMTP-серверу вашего провайдера. Итак, если вы готовы смириться с такими мелкими неудобствами, зато получить максимально функциональный и емкий почтовый ящик, Yahoo! Mail будет лучшим выбором. Особенно если по каким-то причинам вы не хотите, чтобы ваш адрес заканчивался на «ru», а предпочитаете интернациональное «com».

Yandex Mail

mail.yandex.ru

У наиболее популярной российской поисковой системы Яndex и почтовое подразделение должно быть не хуже. Все-таки следует держать марку. И действительно, сервис Yandex Mail мало в чем уступает своему именитому конкуренту Mail.ru. Неограниченный объем почтового ящика (сначала пользователю доступно 20 MB), спам-фильтры, антивирусная проверка входящей почты (с помощью Dr.Web), автоответчик, WAP-сервис (пока функционирует в тестовом режиме), поддержка работы по SMTP\POP3. Полный джентльменский набор, не так ли? Вот только проверка орфографии и переводчик вовсе не помешали бы…

Всем понятно, что так называемые бесплатные почтовые ящики для поставщика этих услуг бесплатными отнюдь не являются – поддержка уже существующих и постоянное введение в строй новых серверов требуют материальных вложений. За это подписчикам подобных сервисов приходится расплачиваться просмотром «тонн» баннеров, которые встречаются практически в каждом из рассматриваемых нами порталов. Авторы Yandex Mail поступили более благородно: если вы заинтересованы в рекламируемых продуктах и услугах, просматривайте баннеры в свое удовольствие, а если нет – отключите их и наслаждайтесь работой без надоедливой рекламы.

Добавьте ко всему этому множество дополнительных сервисов и услуг – виртуальный вариант электронного словаря Lingvo 10 Multilingual, энциклопедии (от БСЭ до словаря Брокгауза и Эфрона), поиск картинок, виртуальная русская клавиатура (это уже из разряда функций самого Яndex). А также широко рекламируемая возможность выделения неограниченного пространства под персональный сайт на narod.yandex.ru. Впрочем, создать Web-сайт на narod.ru можно и без какого-либо участия в Yandex Mail – ведь этот сервис бесплатный абсолютно для всех.

Rambler-почта

mail.rambler.ru

Честно говоря, по сравнению с конкурентами Mail.ru и Yandex Mail аналогичный сервис от «Рамблера» выглядит весьма бледно. Всего 100 MB под ящик, причем после открытия аккаунта пользователю доступно целых 5 MB (!). Никаких тебе радостей, вроде проверки орфографии, перевода, календаря и прочего. Хорошо хоть, что интерфейс удобен да почту обычным клиентом можно снимать и отправлять…

Поддержки мобильных пользователей пока не заявлено, возможно лишь отправление сообщения на пейджер о новой почте. Да, есть неплохая подборка спам- и не только фильтров и т. п., чего теоретически достаточно для разумного минималиста, но зачем отказывать себе в удобствах, если они лежат всего в нескольких URL-ах дальше? Правда, сейчас как раз осуществляется переход на новую версию 2.0 Rambler-почты, так что, возможно, все еще изменится к лучшему, но в данный момент стоит обратить внимание на более функциональные сервисы вроде Pochta.ru или Gmail.

Ukr.net

ukr.net

Данный обзор был бы неполон, если бы мы не упомянули об украинских почтовых службах. К сожалению, национальные серверы бесплатной почты пока далеки от идеала. Тем не менее лучшим из них по праву считается ukr.net – детище одноименного, одного из крупнейших в Украине интернет-провайдеров Ukr.net. Пользователю выделяется почтовый ящик объемом 20 MB, Web-интерфейс достаточно удобен, существуют возможности настройки подписи и прочих шаблонных атрибутов писем (начало/конец). Получение корреспонденции вполне доступно с помощью любого почтового клиента по протоколу POP3. Что же касается отправки своих сообщений, то данную услугу Ukr.net предлагает только для собственных абонентов, остальным придется использовать для этой цели SMTP-сервер родного провайдера. Максимальный объем письма составляет 10 MB, объем вложения – 500 KB, что на сегодня уже явный анахронизм. В плане защиты от спама, равно как и поддержки WAP, прогресса пока не наблюдается. Будем надеяться, что Ukr.net все-таки внедрит их в обозримом будущем, а также хоть немного увеличит максимально доступный объем ящика. Пока же – неплохой выбор для непритязательного пользователя.

Hotmail

hotmail.com

Всенепременный VIP-гость, мечта среднестатистического американца, просто не мог быть обделен нашим вниманием. Если бы в мире проводились состязания не звание худшего из знаменитых сервисов Web-почты, гарантирую, Hotmail с огромным отрывом занял бы первое место. По умолчанию пользователю выделено целых 2 MB (два, понимаете?!) места под корреспонденцию, а жители США получают 250 MB (дискриминация, однако). Правда, тоже не без проблем и далеко не сразу, но это уже детали.

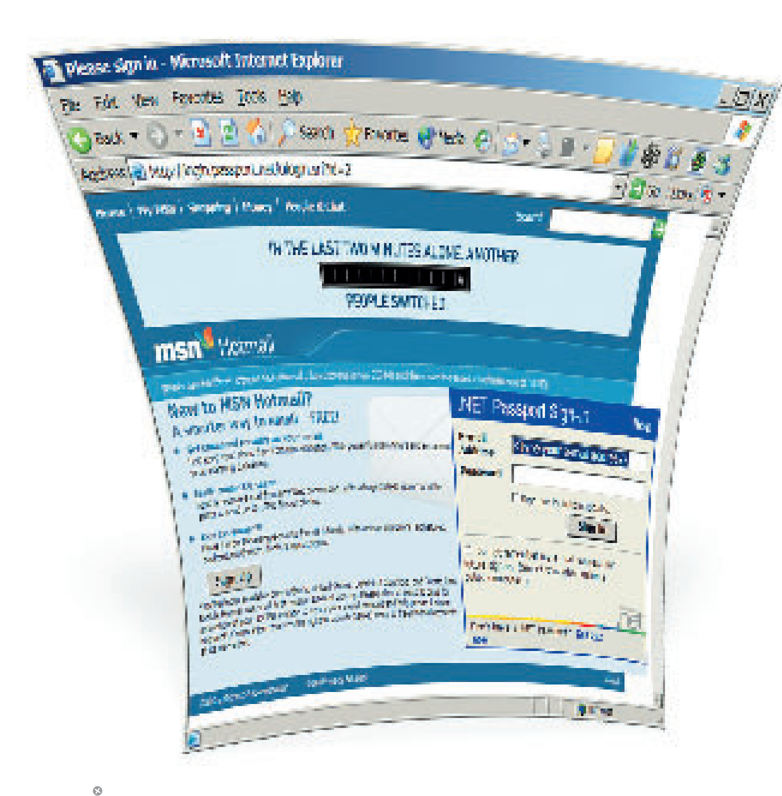
Думаете, на пресловутых двух мегабайтах список злоключений пользователя этого сервиса заканчивается? Как бы не так, это только на-



чало. Сама стартовая страница на dial-up или на не слишком «толстой» выделенной линии (33,6–64 Kbps) вполне может открываться до 15 (!) мин, после чего пользователя ждет еще одно мучение – пытка под названием «HTTPS-авторизация». В зависимости от положения светил этот процесс может существенно замедляться и занимать в среднем еще столько же времени. Даже на выделенной линии 512 Kbps, там, где Mail.ru, Yahoo!, Yandex загружаются мгновенно, на процесс авторизации в Hotmail уходит 2–3 мин! Ну а после того как вожделенная цель в виде содержимого почтового ящика достигнута, вряд ли кому-то захочется что-то еще делать. Эдакое хобби ради хобби – просто попасть в свой мэйлбокс, независимо от того, есть там что-то или нет.

Ситуацию мог бы спасти почтовый клиент – в конце концов, даже на скоростях 200–500 байтов в секунду прием 2–3 KB новых сообщений занял бы меньше времени, чем открытие Hotmail на 64 Kbps. Но увы, это единственная в своем роде Web-based-почта, которая с такими «диковинками», как POP3 или SMTP, не знакома в принципе. И не надейтесь воспользоваться каким-либо сборщиком почты на Yahoo! или Mail.ru – для этого тоже нужен POP3-сервер...

Так что если к вашему ПК на работе или дома подходит человек и просит пустить его на 5 минут проверить почту, сначала уточните, где именно у него расположен мэйлбокс. Иначе рискуете быть оторванным от дел как минимум на час.



Pochta.ru

pochta.ru

Грозный соперник Mail.ru и один из самых мощных почтовых порталов Рунета, Pochta.ru – это конгломерат из десятка ранее отдельных сервисов, предлагающий поистине беспрецедентные возможности! После регистрации пользователю предоставляется неограниченный объем почтового ящика и 20 MB для создания своей странички. Первоначальный размер ящика составляет 40 MB (а не 20 или 25, как у ближайших конкурентов – Yandex Mail и Mail.ru). Когда свободного пространства останется только 10 MB, вам будет позволено увеличить его объем еще на 40 MB, и так бесконечное число раз. Еще один плюс – гораздо более демократичные правила, относящиеся к вложению файлов. 90% остальных ресурсов ограничивают размер единичного «аттачмента» пятью сотнями килобайтов, несколько реже допускаются 1–2 MB. Если вам нужно переслать презентацию или статью объемом 5–6 MB, нетрудно посчитать, сколько многотомных архивов в результате получится. Здесь же максимальный размер присоединенного файла – целых 10 MB, а значит, нет нужды тратить время на возню с архиваторами.

Общее количество прикрепленных файлов ограничено только их суммарным объемом (от 10 до 15 MB в зависимости от типа). Контроль за вирусами и спамом обеспечивают утилиты от «Лаборатории Касперского», а защищенный режим работы Pochta.ru (с использованием SSL) гарантирует сохранность информации при передаче по протоколам HTTPS, SMTP, IMAP4 и POP3. Да-да, Pochta.ru – пока единственный из рассмотренных нами бесплатных сервисов, поддерживающих современный протокол получения почты IMAP4, гораздо более гибкий и надежный по сравнению с POP3. Англо-русский и русско-английский словари, переводчик и проверка орфографии прилагаются. Не забыты и мобильные пользователи – поддержка WAP работает вовсю, а удобный интерфейс и широкие возможности по настройке шаблонов сообщений порадуют эстетов. По нашему мнению, именно Pochta.ru является одним из лучших, если не самым лучшим из российских почтовых сервисов. Хотя Google со своим Gmail – «впереди планеты всей».



Gmail

gmail.com

Когда за дело берется Google, всем остальным конкурентам приходится срочно убегать, впопыхах собирая фамильное серебро. Так уже было с их WWW-поисковиком, которому нет и не будет альтернативы, теперь вот взялись за e-mail...

Как же можно объяснить блестящий дебют никому не известного проекта, за 5 лет превратившегося во всемирно известную компанию с годовым оборотом в 1 млрд долл.? Очень просто! «Не будьте злыми», – гласит ее слоган. Именно поэтому стартовая страница Google загружается столь быстро: она не содержит баннеров, которыми прямо-таки испещрены MSN и Yahoo!, а реклама в результатах поиска строго отделена от нужной пользователю информации. Высокая же релевантность работы не оставляет вообще никаких шансов альтернативным проектам.

Именно поэтому прошлогодний анонс новой экспериментальной почтовой службы от Google – Gmail – породил массовый ажиотаж среди энтузиастов. И снова разработчики поставили перед собой простую, но глобальную задачу – создать такую систему Web-почты, которая ни в чем бы не уступала традиционной «офлайновой» работе с почтовым клиентом.

Основная проблема, которая до недавнего времени мучила всех без исключения владельцев бесплатных ящиков, – как уместить всю свою объемную корреспонденцию в тех двух (четырех, двадцати) мегабайтах ящика, не стерев ничего ценного; они дрожали от одной мысли, что знакомый пришлет слишком большое письмо с фотографиями, тем самым забив доверху столь бережно «прореживаемый» мэйлбокс. Забудьте! Разработчики Gmail пошли на беспрецедентный шаг и выделили поль-

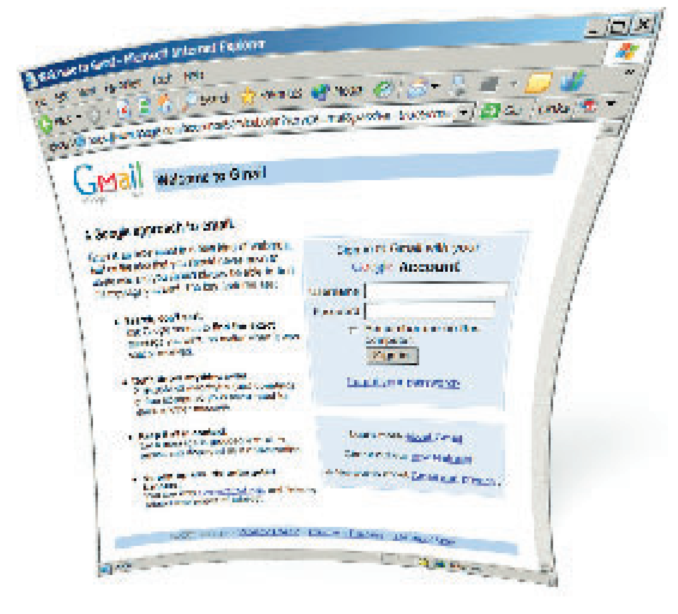
Критерии оценки полезности сервисов бесплатной почты

Можете ни на минуту не сомневаться, что каждый провайдер будет в первую очередь расхваливать именно свой сервис, называя его лучшим из возможных. Но реклама рекламой, а негласные критерии оценки полезности той или иной услуги существуют всегда. Мы отобрали следующие:

- объем ящика;
- удобство Web-интерфейса;
- поддержка кириллицы (в отношении западных сервисов);
- возможность отсылки и приема писем обычным клиентом (POP3 и SMTP);
- борьба со спамом;
- дополнительные возможности и услуги, облегчающие работу с почтой, вроде переводчика, словаря иностранных слов, календаря, органайзера, и т. д.

Несколько слов о тенденциях развития сервисов бесплатной почты. До старта в апреле 2004 г. почтовой службы от Google прогресс в их развитии был минимален и шел по принципу «пользователи и так съедят». Объем ящика 2–4 MB, редко когда 20 MB (здесь первой ласточкой был Mail.ru), элементарная спам-защита (снова Yahoo! Mail и Mail.ru) и… все! Понятно, что Gmail (пусть даже при работе в тестовом режиме и регистрации только по приглашениям от существующих пользователей) серьезно поколебал их позиции, и они просто вынуждены были предпринять ряд контрмер. Сначала Mail.ru со своим так называемым неограниченным объемом пространства – а реально все теми же 25 MB, потом Yandex, Pochta.ru… Весьма значительный прогресс сделала Yahoo! – сперва до 250 MB, а буквально на днях – уже до одного реального гигабайта, позволяющего активно использовать ящик и как онлайновое хранилище данных, что в случае с российскими почтовыми службами затянется надолго (загрузил, допустим, 20 MB, расширил ящик, подождал день, снова загрузил 20 MB, снова расширил ящик – покорнейше благодарю). Все описанные в обзоре сервисы позволяют как минимум собирать (кое-где с определенными ухищрениями, как в Yahoo!), а то и отправлять почту, используя почтовые POP3- и SMTP-серверы данной почтовой службы. То же, по большому счету, касается и спама, но определить лучший пока оказывается затруднительно; наверное, все же Yahoo!, Gmail и Mail.ru, хотя это исключительно субъективное мнение автора. И наконец, удобство Web-интерфейса. Все рассмотренные нами порталы не пожалели денег на нормальный дизайн своих почтовых служб, и выбор наиболее удачного по данному параметру портала – дело вкуса.

зователям сразу 2 GB свободного пространства; теперь вам не нужно мелочиться и стирать менее важные сообщения – места хватит на все! Следующий пункт – отвратительные средства поиска (а точнее, их полное отсутствие) у всех без исключения конкурирующих сервисов. Ну а у Gmail в этом плане (думаю, еще раз представлять великолепные средства Google для локального поиска нет смысла) соперников просто нет, за некоторыми исключениями.



Поиск по ключевым словам, улучшенные возможности сортировки писем (например, расположение оригинала и всех ответов на него в хронологическом порядке), создание ярлыков наиболее распространенных фраз для быстрого перехода на содержащую их корреспонденцию – вряд ли этот процесс мог быть реализован лучше. Кроме того, огромный размер ящика позволяет использовать его и как онлайновое хранилище информации, жизненно необходимое в командировках и отпусках: например, перекинуть фотографии с карты памяти фотоаппарата или закачать из дома нужный архив и открыть его в другой точке мира. Кстати, насчет фотографий. Gmail не так давно сдружился с неплохим бесплатным просмотрщиком картинок Picasa, и теперь можно легко отправлять до 10 MB фотографий прямо из него, достаточно лишь указать свой логин и пароль Gmail в настройках Picasa.

Не забыты и более прозаичные, но не менее важные функции работы с письмами: широкие возможности по форматированию текста, поддержка POP3 (а в скором будущем – и IMAP4), импорт данных с адресной книги Yahoo! Mail, Outlook и прочих почтовых клиентов, а также автоматическое оповещение о новой корреспонденции с помощью утилиты Gmail Notifier. Фактически, ни один другой бесплатный почтовый сервис не может предложить аналогичных возможностей. Ну а поддержка абсолютно всех современных и несовременных браузеров гарантирует успешную работу с почтой хоть с вашего домашнего ПК, хоть из интернет-кафе в Якутии.

Ах да, забыл о главном – о рекламе. Она есть в Gmail, но настолько незаметна и… информативна, что ее просмотр приносит только позитивные эмоции. Почерк профессионалов виден издалека…

ТУРИСТИЧЕСКИЕ ЖЕМЧУЖИНЫ УКРАИНЫ

Александр Птица

Снова лето, а значит, сезон отпусков и извечные размышления о том, как провести свободные дни. В своих ставших уже традиционными материалах, посвященных летнему отдыху, мы главным образом говорили о вояжах в дальние страны, о памятниках зарубежья и экзотических пляжах. А ведь немало интересного находится прямо у нас под боком. Почему бы в этом году не отдать дань достопримечательностям Украины?

Поверьте, любители экскурсий, живописных пейзажей и исторических памятников вполне могут с пользой для себя провести отпуск, не покидая пределы страны. Причем фактически во всех регионах Украины вы без особого труда отыщите места с отменным туристическим потенциалом. О том, на каких ресурсах Всемирной Сети хранится полезная информация на этот счет, мы сейчас и поговорим. Особенно хотелось бы отметить великолепный по подбору материала персональный сайт Андрея Тычины (**tychyna.kiev.ua**), на котором любители путешествий по Украине просто обязаны поставить закладку.

Умань. Дендропарк «Софиевка»

www.sofiyivka.org.ua

Первые упоминания об Умани относятся к 1616 г. В то время здесь располагались владения польского магната В. Калиновского. Затем в этих местах обосновались Потоцкие. Им-то мы и обязаны появлением знаменитейшего ландшафтного парка «Софиевка». Сейчас этот шедевр садово-парковой архитектуры находится в ведении Национальной Академии наук Украины.

Согласитесь, любая женщина была бы в восторге от такого шикарного подарка, а ведь больше двухсот лет назад так оно и случилось. Парк назван в честь жены Станислава Потоцкого Софии и в 1806 г. был подарен ей на день рождения.

По происхождению графиня гречанка. Видимо, именно поэтому в оформлении парка преобладают мотивы античной мифологии. Об истории «Софиевки» с момента основания до наших дней читайте на официальном сайте парка (**www.sofiyivka.org.ua/ua/history/history1.htm**), но учтите, никакое чтиво не способно заменить личных впечатлений от посещения этого райского местечка.

Каменец-Подольский

tour.km.ua/kampod

Каменец-Подольский – один из древнейших городов Украины. Историки пока не пришли к единому мнению относительно даты его основания. Есть предположение, что первое поселение появилось в этих живописных (и, что немаловажно, удачно расположенных с военно-стратегической точки зрения) местах еще в пору войн римлян с даками.

Что касается материальных доказательств, то исследователям удалось найти остатки жилых и оборонных строений XI–XIII вв.

Изюминка Каменца – удивительное сочетание природных условий и архитектурных памятников. Текущая по дну глубокого каньона река Смотрич в этом месте делает петлю, которая окружает скалистый остров, где и расположен Старый город. Главным центром притяжения туристов тут является знаменитая крепость – уникальное оборонное сооружение, возводившееся на протяжении достаточно длительного исторического периода (XI–XVII вв.). В последней «версии» она включает в себя 11 башен, соединенных высокими стенами. Какой-то турецкий военачальник выразил свое мнение о Каменец-Подольской крепости в очень афористичной форме: «Эту крепость построил сам Аллах, так пусть он ее и берет!»



Черновцы

www.cv.ua
www.kidscom.narod.ru/gal.htm

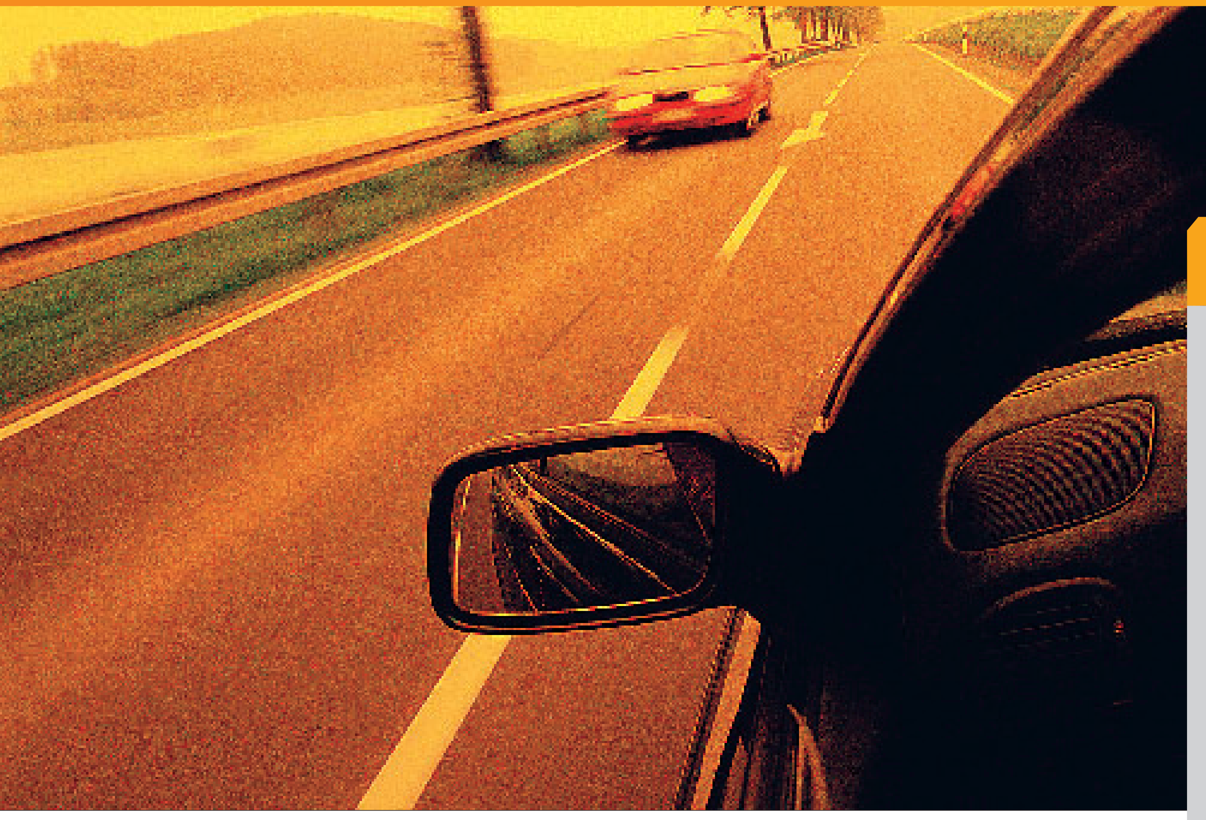
Этот город, расположенный на берегах реки Прут, иногда называют «маленькой Веной». Отсчет истории следует начинать с XII в., когда была заложена древнерусская крепость, служившая бастионом для защиты южных границ Галицкого княжества. Черновцы на протяжении веков не раз переходили из рук в руки (Молдавия, Турция, Австро-Венгрия, Румыния), пока наконец в 1940 г. не обрели статус областного центра Украины.



В обязательную программу экскурсий по Черновцам входит Резиденция буковинских митрополитов (1864–1882 гг.), возведенная по проекту чешского архитектора Й. Главки.

Во все века город отличался «мирным сосуществованием» боль-





шого количества религиозных направлений и конфессий. Отсюда обилие культовых сооружений, среди которых вы найдете и армянскую церковь, и еврейскую синагогу, и римско-католический костел, и православный храм. В общем-то, «архитектурное лицо» Черновцов нельзя охарактеризовать каким-то одним словом, поскольку здесь сочетаются романский и византийский стили, классицизм, готика, барокко и другие направления зодчества.

В нескольких часах езды от Киева

Чернигов
tychyna.kiev.ua/autotours/chernigov.html
www.cn.ua
www.princelycity.cn.ua
Белая Церковь
www.bilatserkva.info
Батурин
tychyna.kiev.ua/autotours/chernigov.html
Дендропарк «Тростянец»
tychyna.kiev.ua/autotours/sumy.html

Жители столицы, которые уже много раз водили своих гостей по Киево-Печерской лавре, Андреевскому спуску и улочкам Подола, могут удовлетворить жажду новых впечатлений в течение одного-двух дней уикенда. Ведь вокруг Киева, буквально в паре часов езды на автомобиле, есть множество мест, достойных внимания даже искушенных туристов.

В первую очередь назовем Чернигов (145 км от Киева), в свое время второй по значению город Киевской Руси. Местные памятники архитектуры охватывают период с XI по XIX в. Экскурсантам обычно показывают Антониевы Пещеры (XI–XIII вв.), уникальную восстановленную Пятницкую церковь XII в., многочисленные монастыри и соборы и, конечно, знаменитый детинец (вал) на высоком берегу Десны, где размещены 12 чугунных пушек XVII–XVIII вв.

В Черниговской области находится и резиденция четырех гетманов Украины – Батурин (220 км от Киева). Именно отсюда Иван Мазепа повел свое войско на помощь Карлу XII. Реакция тогдашнего победителя, Петра I, не заставила себя долго ждать. По его приказу А. Меньшиков со своими бойцами разрушил город и истребил его население, но, получив в 1750 г. разрешение на восстановление гетманской столицы, Кирилл Разумовский построил по проекту итальянского зодчего А. Ринальди великолепный дворец. В Воскресенской церкви расположена усыпальница Разумовских, где покоятся останки последнего гетмана Украины. Кстати, в марте нынешнего года, посетив Батурин, Президент Украины предложил создать фонд для реставрации дворца Разумовского.

В 180 км от Киева на берегу одноименной речки раскинулся дендропарк «Тростянец», основанный в тридцатые годы XIX в. полковником Иваном Скоропадским (дедом знаменитого гетмана Павла Скоропадского). Создатели парка реализовали идею под кодовым названием «Швейцария» – тут был искусственно создан горный ландшафт. Красоты здешних пейзажей привлекали массу известных деятелей культуры. Усадьба семьи Тарновских гостеприимно принимала Тараса Шевченко, Пантелеймона Кулиша, Марка Вовчка, Петрова-Водкина. Репин здесь работал над «Запорожцами», а Гоголь читал «Женитьбу».

Недавно наш главный редактор совершил вояж в еще один замечательный дендропарк «Александрия». Парк был заложен в 1797 г. для фрейлины Екатерины II графини Александры Браницкой и обошелся в 4 млн рублей золотом. По праву аборигена Белой Церкви (85 км от Киева) в качестве гида его сопровождал Макс Капинус. Впечатления тут же были изложены Олегом в ЖЖ (**www.livejournal.com/users/danko/~52127.html**). Документальные фотосвидетельства хранятся в ЖЖ Макса (**www.livejournal.com/users/maxud/130527.html**).

Как вы понимаете, охватить в одном материале все туристические жемчужины нашей родины мы при всем желании не смогли бы, так что продолжение наверняка следует.

В блокнот сетенавта

Достопримечательности Украины

Андрей Тычина. Персональная страница
tychyna.kiev.ua

Наш край
www.nashkray.kiev.ua

Замки та храми України
www.mycastles.narod.ru

Пам'ятки України
kingdom.kiev.ua/ukraine

Памятники градостроительства и архитектуры Украины
pgs.vlasenko.net

Заповедники Украины
www.aboutukraine.com/reserves

Travel to Ukraine. Ukraininan Towns
travel.kyiv.org/uatowns

Wikipedia. Cities and villages in Ukraine
commons.wikimedia.org/wiki/Category:Cities_and_villages_in_Ukraine

Турфирмы, организующие экскурсии по Украине

«Ажур»
azhur.com.ua

«Пилигрим-М»
www.piligrim-m.com.ua/work.php?menu/uik.htm

Киевское историко-краеведческое объединение «КЛИО»
rahlina.com.ua

АНИМЕ ОНЛАЙН

Михаил Зинченко

Можно долго и нудно спорить, стоит ли смотреть японскую анимацию и в чем вообще причина столь массовой ее популярности. Однако факт остается фактом: аниме состоялось в качестве культурного явления и обзавелось как армией поклонников, так и немалым количеством противников. Как бы то ни было, истина рождается в споре, а лучшего места для подобных изысканий, нежели безграничные просторы виртуальности, просто не придумаешь. Разумеется, ресурсов об аниме довольно много, и поэтому предпочтение отдано сайтам на понятных нам языках.

www.animemagazine.ru

Начинать знакомство с предметом имеет смысл с журнальной формы, но выбор здесь, прямо скажем, невелик. Пара российских печатных изданий «для тех, кто в теме» понемногу становятся на ноги, однако заполучить их в руки у нас более чем затруднительно. В онлайне же пальму первенства крепко держит Anime Magazine, 25-м номером отпраздновавший три года своего существования. Возможно, не все тексты здесь идеальны, однако их создатели непрерывно работают над собой и стараются не обойти вниманием как классику жанра, так и все появляющиеся новинки, не забывая про мангу, аниме-игры и даже хентай. А если принять к сведению возможность закачки всех номеров, кроме последнего, в удобных zip-архивах, то на недостатки можно, в принципе, закрыть хотя бы один глаз.

www.world-art.ru/animation

Если же кому-то журнальная форма изложения покажется излишне перегруженной ненужной информацией, добро пожаловать на World-Art.ru, а именно в раздел «Анимация». Эта онлайновая энциклопедия ани-



ме и мировой анимации – просто пример для подражания. На данный момент в базе содержится уже свыше 3100 анимационных фильмов, которые были созданы более чем за сто лет, причем именно аниме уделено основное внимание авторов сайта.

Что же интересного здесь можно обнаружить, помимо весьма качественных обзоров? Если стандартный набор тематических ссылок, субтитров и мест возможной покупки желаемого аниме вас не удивит, то некоторые из опций вызовут на редкость позитивные эмоции. Взять, к примеру, список, разъясняющий, в каком порядке стоит смотреть OVA, TV и полнометражные части незнакомого сериала. Или, скажем, ссылки на большинство саундтреков обозреваемого аниме в файлообменных сетях, а также название каждой серии длинного сериала. Добавляют комфорта и автоматические отсылки на зарубежные ресурсы с уточняющей информацией – Anime News Network и Anime Data Base. Многим, уверен, будет интересен список (www.world-art.ru/animation/translation.php) с обзорами аниме, которые показывают в самой Японии в данном телесезоне (а их ни много ни мало пятьдесят восемь).

Интересно, что наименования всех фильмов и сериалов пишутся по-русски, однако их оригинальные и английские названия также прилагаются. Более того, если вам не нравится русский вариант, вы абсолютно спокойно можете вести поиск по английскому и японскому.

www.kage.orc.ru

Еще один проект, неуклонно движущийся к желанной цели. Уже не первый год участники Kage Project занимаются оцифровкой и субтитрированием аниме. Здесь, как и в мифической Греции, есть все – во всяком случае, все, что касается субтитров и необходимого инструментария для их создания и воспроизведения. Единственное, что слегка омрачает картину, это уйма некачественных переводов, разместившихся тут же на сервере. К счастью, с каждым днем ситуация меняется в лучшую сторону.

www.forum.otaku.ru

Разумеется, сайты сайтами, а общение с людьми не заменит ни один, пусть даже самый замечательный, ресурс. Но и здесь есть явный фаворит: 582 страницы с далекого 2000 года, в меру рьяные модераторы и чрезвычайно аскетичный дизайн, не отвлекающий от общения. А уж эти обсуждения: когда у кого цветет сакура, как лучше сканировать мангу, как пишется тот или иной иероглиф, где найти субтитры к редкому аниме, относится ли Ghost in the Shell к жанру «киберпанк», где можно заказать плюшевые кошачьи ушки с доставкой на дом, в чем все-таки соль Furi Kuri, что делать, когда аниме перестало радовать душу, где можно найти анимешников Сыктывкара, где достать «хентайную музыку» или еще чего пострашнее. В любом случае, ознакомиться определенно стоит.

www.manga.ru

Ну а если ваше основное желание не потреблять аниме, а создавать его, то начинать имеет смысл с того, что уже сделано другими. Постоянное место сбора всех рисующих поклонников аниме – ресурс Manga.ru. Как научиться рисовать мангу, что для этого нужно, советы и рекомендации, а также галереи тех художников, которые уже достигли определенного прогресса в этой области. Ну и главное – форумы, где вы сможете похвастаться результатами своих трудов перед общественностью и услышать критические замечания.

lamp.otaku.ru/ru/news

Если же вам нужен определенный эталон для того, чтобы оценить, как вы владеете карандашом, кистью или графическим планшетом, стоит посетить официальный сайт российской студии додзинси и аниме-арта LAMP (она же арт-группа в составе Евы Соулу, Нэкош и А. Купера).

www.kawaii.ru

Для тех, кто знает, что аниме – это не только кровожадные монстры и мутанты, гоняющиеся от зари до зари за маленькими девочками, можем порекомендовать еще один ресурс. Получите все, что только может прийти в голову: пушистое, милое и очаровательное, причем богатырскими порциями. Энциклопедия, галереи, которые подробно разъяснят, что такое «кавай» и с чем данное блюдо едят. И не говорите потом, что вас не предупреждали!

avatar.aniproject.com.ru

Что может быть лучше, чем объявить во всеуслышание о своем пристрастии к какому-либо аниме, используя на всех посещаемых форумах и Живых Журналах соответствующие аватары? Совершенно замечательный сайт, посвященный данному вопросу, успешно функционирует и в Рунете. Более 800 аватар в стиле аниме, включая изумительно анимированные.

model.otaku.ru

Ну а если одних аватар вам мало, попробуйте собрать модель полюбившегося персонажа и водрузить ее на собственный монитор, а то и подарить ее кому-нибудь на ближайший праздник. Сайт, посвященный фантастике и аниме в моделях, окажется в этом отношении неплохим подспорьем, невзирая даже на ограниченное количество материалов. Где купить, советы по сборке, галерея готовых работ и, главное, описание того, кто, что и как делал. Не так уж много, но на безрыбье...

Англоязычных ресурсов, не говоря уже о японских, просто неисчислимое множество, поэтому мы приведем лишь самые, на наш взгляд, интересные. Данные сайты могут оказаться очень полезны, если возникнет желание чуть больше разобраться в происходящем или просто выяснить судьбу понравившихся героев.

www.animenewsnetwork.com

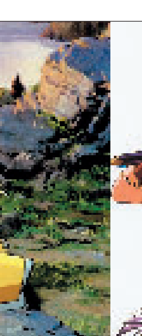
Немолодой уже ресурс Anime News Network вполне подойдет в качестве основного и новостного ресурса по аниме, особенно ввиду временного анабиоза единственного достойного российского аналога. Актуальные короткие и очень свежие аниме-новости, интересные обсуждения, встроенная энциклопедия и многое другое. Лучшей замены новостной ленте данного сайта пока так и не найдено.

А вот обнаружить, сколько еще серий от понравившегося аниме не хватает в собственной коллекции, или узнать, каким еще рисованным героям дал жизнь полюбившийся автор, помогут две отлично дополняющие друг друга базы данных, которые могут ответить практически на любой вопрос: **www.animenfo.com** и **anidb.info**.

Первая база чуть более детальная. Здесь, кроме мини-обзоров самого аниме, можно найти отдельные разделы базы по манге, сейю и даже персонажам аниме и манги. Однако когда дело касается более точной информации, вплоть до группы фэнсабберов и размера каждой серии в байтах, то предпочтение стоит всетаки отдать второму ресурсу.

www.animewallpapers.com

Ну и напоследок – одна из самых обширных и уж наверняка самая удобная коллекция обоев для Рабочего стола, связанных с аниме. Единственная проблема заключается, наверное, в том, что красивых заставок для Рабочего стола с каждым месяцем все больше, а количество мониторов в доме для их размещения практически не меняется...







МНОГООБРАЗИЕ

ФОТОИСКУССТВО В СЕТИ

Александр Птица

Нажать спуск цифровой или пленочной фотокамеры и в результате получить запечатленный момент действительности – не столь уж сложная задача. Но как и в любой сфере человеческой деятельности, истинных мастеров фотографии не больше, чем мэтров живописи или скульптуры. Давайте познакомимся с некоторыми выдающимися фотографами. Как и в классическом изобразительном искусстве, в современной «светописи» можно найти совершенно различные стили, темы и способы выражения. Общими для всех героев нашего обзора являются талант и собственное видение того, какие мгновения следует «останавливать» и как это делать.

Ян Артус-Бертран

www.yannarthusbertrand.com
www.earthfromtheair.com
home.fujifilm.com/efa
stopland.nm.ru/photos_2002_12.htm

Случилось так, что с работами этого блестящего мастера мне довелось столкнуться дважды – в Варшаве в 2003 г. и в Вене в 2004 г. Традиционно его выставки устраиваются под открытым небом, что очень нравится публике, поскольку это максимум удовольствия при нулевых затратах. Название экспозиции простое – «Земля с воздуха», но оно отлично передает ее смысл. Итак, французский фотохудожник Ян Артус-Бертран побывал во многих уголках нашей планеты и, используя современную фотоаппаратуру, «нарисовал» сотни великолепных картин.

Размеры выставленных снимков (ширина – 2 м, высота – 1 м) позволяют разглядеть мельчайшие детали, но самое интересное как раз и состоит в том, что восприятие фотографий в целом и изучение подробностей – два независимых источника впечатлений от этих работ.

Бросив взгляд издалека, видишь колоссальное розовое пятно, но затем, присмотревшись, понимаешь, что перед тобой сотни грациозных фламинго. Ледники и дюны, коралловые рифы и английские лужайки, Венеция, Рио и даже Чернобыль. И во всех фотографиях чувствуется личность автора. Человек, видевший фотографии Артус-Бертрана, безошибочно определит работы, принадлежащие его «объективу». Насладитесь и вы теми экспонатами выставки «Земля с воздуха», которые выложены в Интернете.

Ян Артус-Бертран



Джон Шоу





Джон Шоу

www.johnshawphoto.com

Журнал American Photographer назвал Джона Шоу одним из лучших фотографов, специализирующихся на съемках природы, в чем можно убедиться, перелистав странички его персонального сайта. Не тешьте себя надеждой, что картинки будут обладать такими размерами, чтобы из них можно было состряпать себе великолепные обои для Рабочего стола, хотя такое желание будет возникать у вас постоянно. Но даже просмотр того, что есть на сайте, производит незабываемое впечатление.

Кстати, Джон исповедует очень простую и абсолютно разумную философию. Он считает, что человек, фотографирующий природу, сам по себе должен быть натуралистом, должен досконально знать свои «объекты», заниматься их постоянным полевым наблюдением и изучением. Особое внимание Джон обращает на экологический вопрос этики отношений с природой в процессе съемок. «Уважайте то, что фотографируете. Не пересаживайте растения, даже если это нужно для хорошего кадра. Не разлучайте родителей и детенышей. Не разрушайте то, что любите», – говорит он.

Анри Картье-Брессон

www.henricartierbresson.org

В августе 2004 г. скончался француз Анри Картье-Брессон, считавшийся одним из величайших фотографов XX столетия. Ему шел девяносто шестой год. Как видите, фактически Картье-Брессон был ровесником века и бóльшую часть своей жизни вел до-

РАКУРСОВ

кументальную летопись того, что происходило вокруг.

Фотографией он начал заниматься еще в тридцатые годы, а в 1933 г. уже представил свои работы на первой персональной выставке. В биографии фотодокументалиста и служба во французской армии в годы Второй мировой, и плен, и побег из плена, и участие в Сопротивлении. Именно Картье-Брессон стал первым фотографом из западных стран, кому после смерти Сталина было «милостиво позволено» приехать в Советский Союз. Второе путешествие в СССР состоялось через двадцать лет, в результате появилась книга «О России».

Из мыслей мастера: «Самое трудное для меня – портрет. Надо стараться сфокусировать объектив между кожей портретируемого и его рубашкой». А известный кинорежиссер Отар Иоселиани так однажды сказал об Анри Картье-Брессоне: «У него была «Лейка», и он тихонько и незаметно нажимал на спуск, не мешая течению жизни».

Ги Бурден

www.guybourdin.fsnet.co.uk

Ги Бурден сделал себе имя, можно сказать, в гламурной сфере рекламной фотографии в мире моды. В течение долгого времени он работал на знаменитейший журнал Vogue. И хоть фотограф умер в 1991 г., о нем помнят. Более того, даже возникают скандалы по поводу его творческого наследия.

Так, в 2003 г. сын фотохудожника Самюэль подал в суд на Мадонну. Предмет иска – незаконное использование в клипе Hollywood сюжетов и образов, созданных его отцом как раз для журнала Vogue. По подсчетам младшего Бурдена, в видеоряде скопированы мотивы примерно из 11 фотографий.

Кстати, стиль работ Бурдена отличался эпатажностью, элементами сюрреализма и был пронизан мотивами эроса и танатоса. Ходили слухи, что маэстро держал обнаженных девушек-моделей на морозе, чтобы их кожа приобрела необходимый ему не слишком естественный оттенок. Да уж, красота требует жертв.

Джим Маршалл

Ги Бурден

Джим Маршалл

www.jimmarshallvault.com

В околомузыкальном мире есть две знаменитости с совершенно одинаковыми именами и фамилиями – Джим Маршалл. Один из них вошел в историю как создатель легендарного гитарного усилителя, а второй стал настоящим фотолетописцем того многообразного и разветвленного культурного явления, которым является современная музыка.

Как меломан со стажем, я просто не мог не включить в наш обзор сайт **www.jimmarshallvault.com**. Кстати, как и Картье-Брессон, Маршалл пользовался исключительно «Лейкой». Его работы публиковались в Life, Saturday Evening Post, Newsweek и т. п. А в объектив камеры попадали прежде всего легендарные герои рока, джаза, фолка, кантри: «Битлз», Джимми Хендрикс, Боб Дилан, Рэй Чарльз, Фрэнк Синатра, Джон Колтрейн, Дженис Джоплин.

Эрик Майер

www.ericmyer.com

Этот парень, принимавший участие в разработке масштабных проектов рекламных кампаний таких гигантов, как Microsoft, Nintendo, Samsung и др., очень нестандартно подошел к реализации собственного Web-ресурса. После загрузки титульной флэшки вы попадете в раздел Stereotypes (**www.ericmyer.com/red/stereotypes.htm**), где вам будет предложено немножко развлечься.

Представьте себе такую картину. Слева – табличка, состоящая из 20 маленьких фотопортретов разных людей (естественно, работы самого Майера), а справа – большое фото. Идея проста: щелкая мышкой по верхним и нижним половинкам маленьких картинок, вы совмещаете их в одну большую. Теперь посчитайте, сколько возможно вариантов. Если вам лень заниматься такой высокоинтеллектуальной деятельностью, то после нажатия кнопки *Slideshow* изображение будет меняться без вашего участия.

В блокнот сетенавта



Галерея Анселя Адамса
www.anseladams.com

Концептуальные фотографии Миши Гордина
www.bsimple.com

Урбанистика Алексея Тихонова
altert.net

Джон Манно. Концептуальные натюрморты
www.johnmanno.com

Пол Политис. Black & White
www.paulpolitis.com

Майкл Вале. Fine Art Nude Photography
www.vahle.net

My English Wife
www.englishwife.com

Paparazzi Photo Art
www.paparazziphotoart.com

Fine Art with Digital Eyes
www.withdigitaleyes.com

Подводная фотография
underwaterphotography.ru

Концептуальная фотография. Маски
photophilia.net/shergal/vt

Directory of Photography
www.photolinks.com



ИГРОТЕКА

НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.

5. Мы слушаем вас
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 3200+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 1024 MB RAM, видеокартами классов от GeForce 6600GT до Radeon X800 XT со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

★☆☆☆☆
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★☆☆☆
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★☆☆
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★☆
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.



КОЛОНКА РЕДАКТОРА

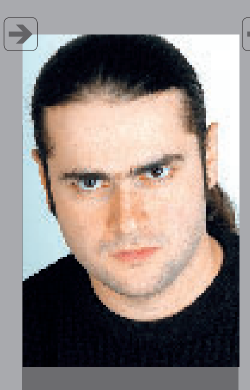
В прошлом номере вы смогли прочитать о том, какой компьютер приобрел себе Олег Данилов. Как вы понимаете, основное назначение такой мощной машины – игры. Я тоже решил не отставать, однако обновлять мой ПК еще рановато, поэтому я наконец-то приобрел PlayStation 2. За сумму, примерно в десять раз меньшую, чем потратил наш главный редактор на апгрейд, благо консоль мне досталась несколько дешевле, чем она стоит в розницу (за что отдельное спасибо Сергею Светличному).

Должен заметить, что в последний месяц я в основном играл на PlayStation 2. Мне нравятся качественные, интересные и необычные игры, а на ПК таких почему-то практически не осталось. Конечно, виртуальное гражданство в World of WarCraft в ближайшее время я не променяю ни на что, да и стратегии с шутерами на консолях не очень распространены.

И вот что интересно – потратив $150–300 раз в пять лет, пользователь получает доступ к огромнейшей библиотеке игр (13 000 на данный момент), которые уже вышли на предыдущих версиях приставки и еще выйдут на этой. Никаких тебе апгрейдов, патчей, драйверов, совместимости, обновлений. Нет необходимости тратиться на операционную систему, а потом на файрвол и прочие утилиты для ее стабильной работы. Не нужно регулярно покупать новое железо. Конечно, работать на консолях невозможно в принципе, не для того они делались, но если вам нужна игровая машина (а иначе зачем вы читаете этот раздел?), то приставка – идеальный выбор. Тем более что сейчас конкурентов у PlayStation 2 нет, и в течение года, до появления стоящих игр на консолях следующего поколения, не предвидится.

Сергей Галёнкин, segal@itc.ua

НАША КОМАНДА

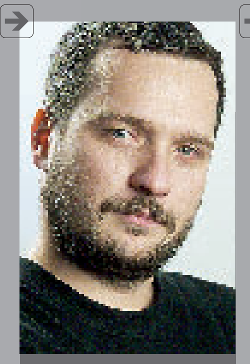


СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

Приобретение PlayStation 2 не самым лучшим образом сказалось на свободном времени Сергея. В этом месяце в игры на ПК он практически не играл, а часы досуга поровну делил между любимой World of WarCraft и двумя десятками самых интересных PS2-проектов вроде Katamari Damacy, Amplitude, God of War и Tekken 5.

Игра месяца
World of WarCraft vs. Katamari Damacy (PlayStation 2)

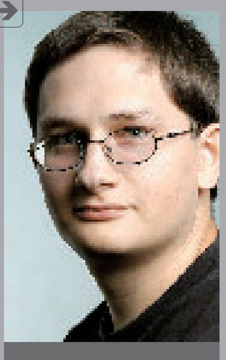


ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Поскольку никаких стоящих игр о борьбе со всемирными террористами, фашистами или на худой конец с вьетконговцами в этом месяце не было, Янош вместе с Максимом Капинусом истреблял население российских серверов Counter-Strike: Source в составе свежеобразованного украинского клана с национальным названием SALO.

Игра месяца
Counter-Strike: Source

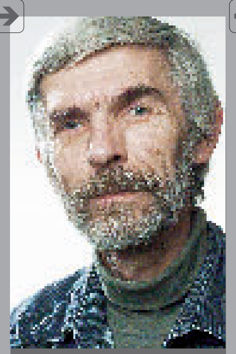


ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

В то время как абсолютно вся редакция предавалась ностальгии и проводила время за играми двух-трехмесячной давности, Олег полностью погрузился в квазионлайновую, но невероятно красивую и аддиктивную ролевую игру Guild Wars. Учитывая, что в ней нет помесячной оплаты, наш главред пропал в далеких мирах Тирии надолго.

Игра месяца
Guild Wars



МАКСИМ КАПИНУС

Приоритетные жанры – стратегии, action

Завершив карьеру немецкого подводника в Silent Hunter III, Максим вернулся к совершенствованию навыков игры в Counter-Strike: Source и просвещению масс относительно ее преимуществ перед версией 1.6. Массы (в основном российские) отстреливались, но устоять против мощи [SALO] были не в силах.

Игра месяца
Counter-Strike: Source

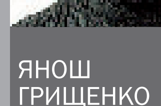


АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

В отличие от всех остальных сотрудников «Домашнего ПК», перебивавшихся уже вышедшими играми, Алекс находился на переднем крае технологий, в Лос-Анджелесе, где вживую знакомился с проектами, консолями и всяческими игровыми интересностями, которые поступят в продажу только через полгода-год. Читайте его репортаж в следующем номере.

Игра месяца
E3



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Лучшая в мире автомобильная игра настолько захватила Сергея, что ни широко разрекламированная Pariah, ни маскулинный God of War не смогли отвлечь его от Gran Turismo 4. И только под конец месяца он снова вернулся на Варденфелл из Morrowind, чтобы опробовать несколько свежих дополнений.

Игра месяца
Gran Turismo 4 (Sony PlayStation 2)



PLAYSTATION 3

Сергей Галёнкин

TTX PlayStation 3

Цена – $300

Центральный процессор IBM PowerPC
Частота 3,2 GHz
Всего восемь «синергических вычислительных единиц» (SPU), одна зарезервирована
128 регистров VMX-128 на каждый SPU
Кэш второго уровня 512 KB

Производительность процессора
218 гигафлоп

Графический процессор NVidia
Частота ядра 550 MHz
256 MB GDDR3 VRAM на частоте 700 MHz
Поддержка шейдеров

Производительность графической части
1,8 терафлоп

Память
256 MB 700 MHz GDDR3 ОЗУ + 256 MB 700 MHz GDDR3 видеопамяти
Основная память 25,6 GBps
Видеопамять 22,4 GBps
Видеопроцессор 20 GBps (write) + 15 GBps (read)

Общая производительность системы
2 терафлоп

Хранение данных
Слот для жесткого диска 2,5"
Дисковод Blu-ray с поддержкой всех дисковых форматов от CD-R до BD-RE
Карточки памяти Memory Stick standard/Duo/Pro, SD, CompactFlash

Внешние устройства
До семи беспроводных геймпадов, работающих по Bluetooth
Шесть портов USB 2.0

Сетевые возможности
Bluetooth 2.0
Встроенный порт Ethernet, Wi-Fi

Медиавозможности
Поддержка DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD, BD-Video, BD-ROM, BD-R, BD-RE

Экранное разрешение
Все игры поддерживают HDTV в формате 4:3 и 16:9, вплоть до 1080p со сглаживанием. Совместимость со стандартными TV и HDTV

Персонализация
Возможность вертикальной или горизонтальной установки консоли
Модели разных цветов

Спустя буквально несколько дней после громкого анонса Xbox 360 компания Sony представила свое собственное детище под вполне прогнозируемым названием PlayStation 3. И буквально все, чем хвасталась Microsoft, Sony обещает реализовать лучше.

Начнем с технических характеристик. PlayStation 3 тоже использует многоядерный процессор PowerPC производства IBM. Эта модель проходит под кодовым названием Cell. Архитектура его несколько отличается от других CPU. Строго говоря, здесь всего одно ядро и восемь «синергических вычислительных единиц», которые должны обеспечивать невероятную гибкость системы. Частота та же, что и у процессора Xbox 360 – 3,2 GHz, но кэш второго уровня в два раза меньше. Однако гордостью PS3 является вовсе не центральный процессор, а графическое ядро от NVidia под названием RSX («Reality Synthesizer» – синтезатор реальности). Оно также работает на частоте 3,2 GHz и гарантирует невероятную вычислительную мощь в 1,8 терафлоп.

Как и Microsoft, Sony позиционирует свою консоль в качестве универсального домашнего развлекательного центра. Но есть и отличия. Во-первых, PlayStation 3 оснащена приводом, читающим диски Blu-ray. Эти носители придут на смену устаревшим DVD, они имеют емкость до 54 GB и позволяют записывать фильмы в HDTV-разрешении. То есть история с PS2 повторяется – тогда многие покупатели выбирали эту консоль именно потому, что она читала малораспространенный, но перспективный формат DVD и была дешевой, но качественной альтернативой первым DVD-проигрывателям.

Во-вторых, приставка подключается к Интернету, но не к какому-то специальному платному сервису (как в случае с Xbox Live), а к общедоступной Сети. Официально сообщено о поддержке отправки e-mail, видеочатов и путешествий по Web. Получается, что в отличие от Xbox 360 компьютер в одном доме с PS3 не нужен вовсе. Проигрывание музыки, просмотр фильмов, естественно, тоже поддерживаются, однако речи о платной загрузке мелодий и игр пока не идет.

И в-третьих, для PlayStation 3 планируется огромное количество всевозможных периферийных устройств. Не зря консоль имеет шесть USB-портов и три слота для карточек памяти разных стандартов. Вполне очевидно, что для нормальной работы в Интернете понадобится клавиатура с мышкой (не говоря уже о HDTV) – т. е. два порта гарантированно будут заняты.

В-четвертых, геймпады PS3 также лишены проводов, однако и здесь Sony смогла уесть конкурента. Так, обещается одновременная поддержка до семи устройств (хотя сложно представить монструозные игры на семь игроков) и работа по интерфейсу Bluetooth – т. е. с меньшими проблемами со связью. Форма контроллера PlayStation 3 разительно отличается от таковой для предыдущих версий (DualShock 2 и DualShock) – два последних были, если помните, близнецами. Новый геймпад больше напоминает бумеранг, и потому

есть сомнения насчет того, насколько удобно он будет лежать в руках.

Игровая поддержка PS3 немногим превосходит Xbox 360. Зато для PlayStation 3 анонсированы игры в более привычных для консолей жанрах: jRPG, файтинги, аркадные боевики. Новомодные тенденции добрались и до Sony – в числе самых громких проектов шутеры Killzone 2 и I-8, а также классические RPG Fallout 3 и Elder Scrolls IV: Oblivion. В целом, линейка игр для PS3 гораздо лучше сбалансирована по жанрам, и поклонники практически всех типов игр найдут для себя на консоли что-нибудь интересное. Обделенными остались лишь любители стратегий реального времени, но с широким распространением HDTV можно смело предполагать, что и RTS вскоре перебазируются на приставки.

PlayStation 3 сможет запускать все игры как для PS2, так и для самой первой PSOne, разработанные за последние 12 лет. То есть пользователь новой приставки, по сути, сразу получает доступ к библиотеке в 13 000 наименований. Xbox 360 будет совместим с Xbox, однако с помощью эмулятора, приобретаемого за дополнительную плату. Можно считать, что проблему с нехваткой игр на старте компания Sony решила, причем весьма надежным способом.

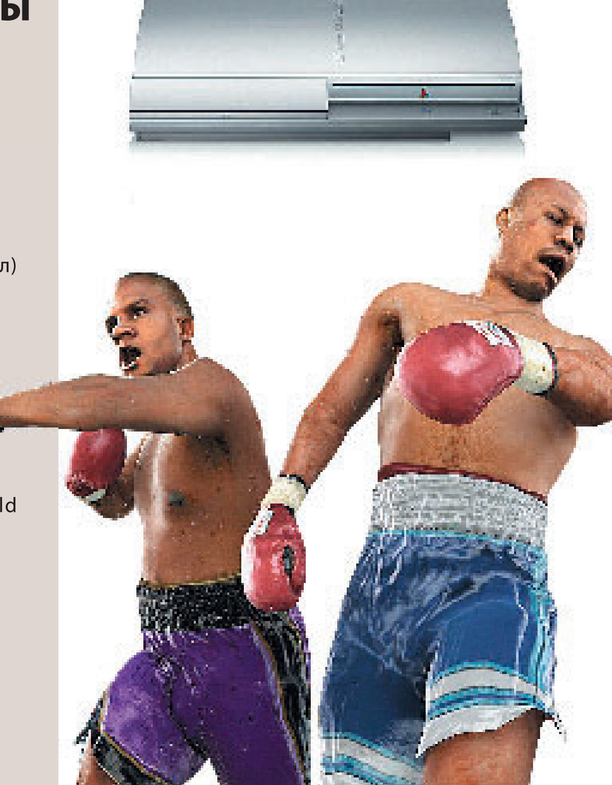
Выход консоли назначен на весну 2006 г. – через полгода после Xbox 360. Точная цена приставки в США и Европе не объявлена, но известно, что в Японии она будет стоить 39 800 иен (примерно $300), т.е. не дороже Xbox 360. Похоже, Sony выбрала ту же стратегию конкурентной борьбы, с помощью которой в свое время наголову разгромила Sega с ее Dreamcast: кормить игроков обещаниями более мощной системы и убеждать их не тратить деньги на малоперспективную разработку своих противников. Учитывая, что PlayStation 3 по спецификациям в два раза мощнее Xbox 360, это имеет смысл. Хотя не стоит забывать, что Microsoft – компания гораздо более богатая, чем Sega, что позволит ей получить широкую поддержку среди создателей игр и полностью использовать имеющийся в ее распоряжении полугодовой запас по времени.





Планируемые игры для PlayStation 3

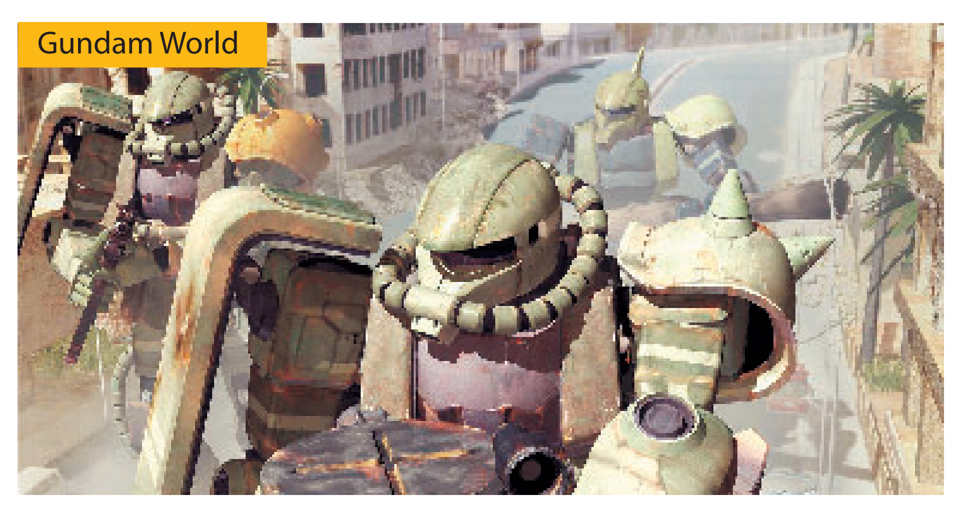
Devil May Cry 4 (Capcom)
Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda)
EYEdentify (SCEA)
Fallout 3 (Bethesda)
Fifth Phantom Saga (Sega)
Fight Night 3 (EA)
Final Fantasy VII (римейк или сиквел) (Square Enix)
Formula One (Sony Liverpool)
Getaway 3 (SCE)
GTA (Rockstar)
Heavenly Sword (Sony)
I-8 (Insomniac)
Killing Day (Ubisoft)
Killzone 2 (Guerilla)
Metal Gear Solid 4 (Konami)
Mobile Suit Gundam: Gundam World (Bandai)
Motor Storm (Evolution)
Oh-Ni (Koei)
Quake 4 (Raven)
Spiderman (Activision)
Tekken 6 (Namco)
Vision Gran Turismo (Polyphony Digital)
Warhawk (Incognito)
Игра о Диком Западе (Rockstar)
Unreal Tournament 2007 и др.



Fight Night 3



Killzone 2



Gundam World

Xbox 360

Сергей Галёнкин





ТТХ Xbox 360

Цена – от $300

(в зависимости от комплектации)

Центральный процессор IBM PowerPC
Три ядра, каждое работает на частоте 3,2 GHz
Два потока на ядро, всего шесть потоков
Векторные механизмы VMX-128 по одному на ядро
128 регистров VMX-128 на каждый поток
Кэш второго уровня 1 MB

Производительность процессора
9 млрд операций с плавающей запятой в секунду

Графический процессор ATI
10 MB встроенной памяти DRAM
Частота ядра 500 MHz
48 конвейеров
Поддержка шейдеров

Производительность графической части
500 млн треугольников в секунду
16 млрд сэмплов в секунду при использовании 4x MSAA
48 млрд операций с шейдерами в секунду

Память
512 MB 700 MHz GDDR3 ОЗУ
22,4 GBps интерфейс памяти
256 GBps пропускная способность EDRAM
21,6 GBps шина

Общая производительность системы
1 терафлоп

Хранение данных
Жесткий диск на 20 GB (с возможностью апгрейда)
12-скоростной двухслойный DVD-ROM
Карточки памяти объемом от 64 MB

Внешние устройства
До четырех беспроводных геймпадов
Три порта USB 2.0
Два слота для карточек памяти

Сетевые возможности
Поддержка Xbox Live
Встроенный порт Ethernet
Wi-Fi 802.11a, 802.11b и 802.11g
Поддержка видеокамер

Медиавозможности
Поддержка DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD
Возможность передавать потоковую музыку на устройства и компьютеры, совместимые с Windows Media Player
Копирование музыки с CD на жесткий диск
Пользовательские плейлисты в каждой игре
Встроенный Media Center Extender для Windows XP Media Center Edition 2005
Полноэкранные интерактивные трехмерные визуализаторы (а-ля Winamp)

Экранное разрешение
Все игры поддерживают HDTV в формате 16:9, 720p и 1080i со сглаживанием
Совместимость со стандартными TV и HDTV

Аудиовозможности
48 KHz 16-bit
320 независимых каналов декомпрессии
32-bit обработка аудио
256 аудиоканалов

Персонализация
Возможность вертикальной или горизонтальной установки консоли
Сменная центральная панель

Двенадцатого мая, как и было заявлено ранее, корпорация Microsoft с помощью канала MTV показала всей мировой общественности свою новую консоль под теперь официальным именем Xbox 360. Выбор названия не случаен: нумеровать приставку Xbox 2 компания не решилась, ведь у главного конкурента – Sony – следующий продукт будет уже PlayStation 3. Менять торговую марку (ходили слухи о Xenon), Microsoft также не стала и остановилась на немного непонятном, но претенциозном 360. Это число, по мнению разработчиков, символизирует универсальность консоли, которая представляет собой не просто игровую машину, а развлекательный домашний центр.

Кроме действительно мощных технических характеристик (трехъядерный процессор с частотой 3,2 GHz, 512 MB ОЗУ), привлекает внимание обилие дополнительных функций и ориентация приставки на онлайновое взаимодействие. Каждый владелец Xbox 360 может создать собственный сетевой профиль и общаться с другими пользователями, играть с ними в игры, писать электронные письма, посылать видео- и аудиосообщения, а также совершать видеозвонки. Возможность указать свои предпочтения в области игр, музыки и кино позволяет легко находить друзей со сходными вкусами.

Любопытно, что Xbox Live будет применяться не только для сетевых развлечений и загрузки патчей, но также и как канал распространения полных и демо-версий игр, продажи музыки и даже дополнений и аддонов (на последние обещается весьма символическая цена). Таким образом Xbox 360 планирует получить лучшее от «обоих миров»: простоту и доступность консолей, богатство возможностей и сетевую интеграцию ПК.

Медиаспособности приставки не ограничиваются просмотром DVD-фильмов. Тут и копирование Audio CD на жесткий диск – потом из композиций можно составлять плейлисты и слушать их в процессе игры, и трансляция потокового аудио/видео на другие устройства, понимающие стандарт Windows Media (например, на компьютеры, MP3-плееры или медиацентры). Предполагается, что музыка будет загружаться и из Сети тоже, причем, по слухам, планируется совместимость Xbox 360 с плеерами Apple iPod. По большому счету, домашний компьютер в таком случае будет нужен только для путешествий по Интернету – и то если Microsoft не внедрит соответствующие функции в Xbox Live.

Говоря о новых технологиях, стоит отметить, что Xbox 360 – первая консоль, полностью использующая возможности HDTV. Поддержка телевидения высокой четкости есть и в PlayStation 2, но лишь в некоторых играх, а тут планируется сделать 1280×720 стандартом. Обязательным требованием для игр является совместимость с 1920×1080i (interlaced – чересстрочный), однако в этом случае частота кадров будет явно меньше. Тех, кто не готов сейчас тратить от одной до

трех тысяч долларов на HDTV, обрадуем – консоль работает и с обычными телевизорами. Кстати, геймпады в комплекте будут беспроводными – это очень удобно, особенно для тех, кто собирается не только играть, но и смотреть фильмы и слушать музыку.

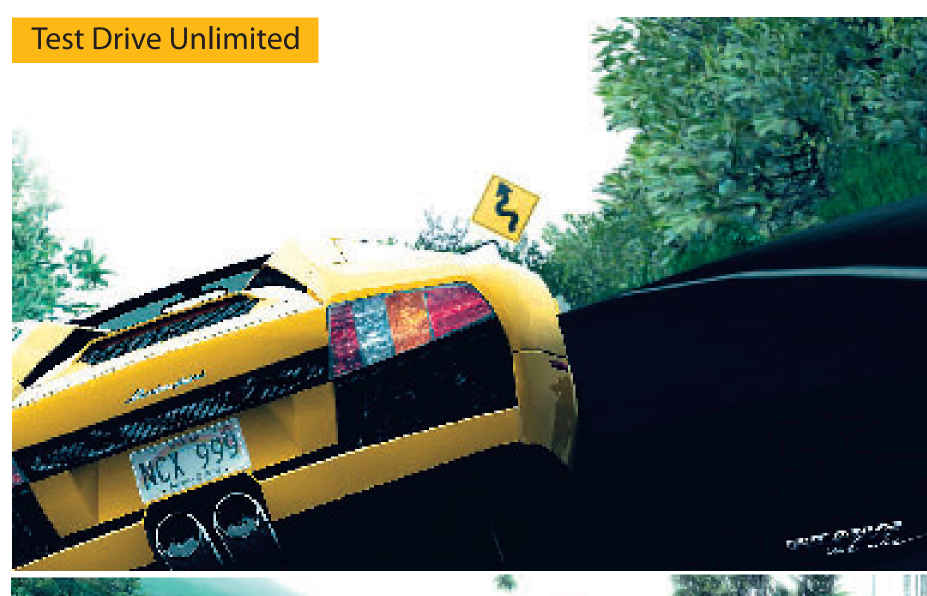
Разумеется, когда мы говорим о приставке, надо упомянуть собственно игры. Как вы помните, первый Xbox технологически также был совсем не плох, но библиотека игр для него оставляла желать лучшего. Microsoft исправила свои ошибки – в этот раз консоль стартует с 10–15 новыми игровыми проектами от именитых разработчиков. Одна проблема – большинство из них либо сиквелы PC-игр, либо мультиплатформенные проекты, которые появятся и на ПК или PlayStation 3, правда, позже. В некоторых случаях, учитывая дату выхода PS3, намного позже.

Стоит отметить явный перекос в жанрах в одну сторону. Много спортивных игр, много шутеров (а они на консолях все-таки не настолько удобны, как на ПК), много гоночных игр, но всего один файтинг и полторы ролевые игры (Dimitri сложно назвать полноценной RPG). Возможно, это отражает изменившиеся вкусы игровой аудитории, но до сих пор консоли продавали с помощью jRPG и файтингов, поскольку FPS и Racing в изобилии имеются и на персональных компьютерах. Знаменитый Сакагучи (один из авторов Final Fantasy) пообещал в скором времени выпустить сразу две ролевые игры, поэтому недостатка в них не предвидится. Похоже, Xbox 360 планируется как основная игровая и развлекательная машина взамен ПК, а не в качестве дополнения к нему.

Выход приставки назначен на 15 ноября 2005 г. в США и на 22 ноября в Европе, японцы получат консоль только в декабре. Стоимость приставки – от $300 в зависимости от комплектации. А об основном конкуренте под названием PlayStation 3 вы можете почитать на соседних страницах.



Test Drive Unlimited







Ninety-Nine Nights



Планируемые игры для Xbox 360

Blue Dragon (Mistwalker)
Call of Duty 2 (Activision)
Condemned (Monolith)
Dead or Alive 4 (Tecmo)
Dimitri (Питер Молинье)
Elder Scrolls IV (Bethesda)
Frame City Killer (Namco)
Gears of War (Epic)
Ghost Recon 3 (Ubisoft)
Halo 3 (Bungie)
Kameo (Rare)
Lost Odyssey (Mistwalker)
NBA 2K6 (EA)
Ninety-Nine Nights (Q Entertainment)
Perfect Dark Zero (Rare)
Possession (Blitz Games)
Project Gotham Racing 3 (Bizarre Creations)
Rallisport Challenge 3
Test Drive Unlimited (Atari)
The Darkness (Starbreeze)
The Godfather (EA)
Tony Hawk's American Wasteland (Activision)
Unreal Tournament 2007 и др.

Революция отменяется



После громких анонсов новых консолей, которыми порадовали мировую общественность Sony и Microsoft, все ждали, что же сможет им противопоставить компания Nintendo. И не дождались. Приставка Revolution так и не была продемонстрирована. Конечно, прессе показали небольшую черную коробочку размером с внешний привод DVD-ROM, однако ни игр, ни ультрасекретных геймпадов, ни хотя бы наименований продуктов, разрабатываемых для консоли, не представили. Ну не воспринимать же откровенное издевательство в виде серии проектов (Super Mario Strikers, Mario Baseball, Dance Dance Revolution: Mario Mix, Mario Party 7) об усатом водопроводчике всерьез?

Соответственно никаких данных о производительности системы, ее стоимости, поддержке HDTV и прочем сообщено не было. Представители Nintendo несколько часов рассказывали присутствующим о том, как много игр продала компания. Очевидно, она продаст еще больше тех же самых игр, потому что Revolution будет совместима со старыми консолями Nintendo, включая NES, SNES и GameCube, однако игры для них придется загружать через Интернет за отдельную плату.

Компания пообещала показать приставку вживую на следующей E3. Поэтому сейчас говорить о серьезной конкуренции со стороны Nintendo смысла нет.

Такой маленький, но уже Gameboy



Несмотря на все заявления о стремлении к инновациям, еще одна новая консоль Nintendo оказалась хорошо забытой старой. Встречайте Gameboy Micro – уменьшенную и улучшенную версию Gameboy Advance 2001 г. выпуска. Спустя четыре года (вечность по меркам современных технологий), когда Sony пытается завоевать рынок со своей PSP (обзор в следующем номере), Nintendo снова продает старые игры для SNES и NES, только в карманном исполнении. Да, пользователи наконец-то смогут регулировать яркость подсветки, использовать нормальные наушники без дорогущего фирменного переходника и в конце концов действительно положить консоль в карман (габариты составляют примерно 10×5×2 см, масса – 80 г). Но скажем честно, игры для мобильных телефонов уже превосходят по графике старичка GBA, а для некоторых особенно мощных моделей имеются его эмуляторы. Так что выход Gameboy Micro в конце 2005 г. иначе как неудачной шуткой не назовешь.

GAMEПРОФИ 2005. 4-й ТУР

По итогам 4-го тура конкурса GameПрофи 2005 диски с хитовыми играми от компании «1С» достались следующим участникам:

Колин Андрей (Мариуполь)

Винчик Евгений (Киев)

Марчук Вячеслав (Киев)

Андрусяк Тарас (Черновцы)

Небаба Алексей (Запорожье)

Дикий Павел (Киев)

Шепута Андрей (Киев)

Дука Владимир (Киев)

Велит Алексей (Харьков)

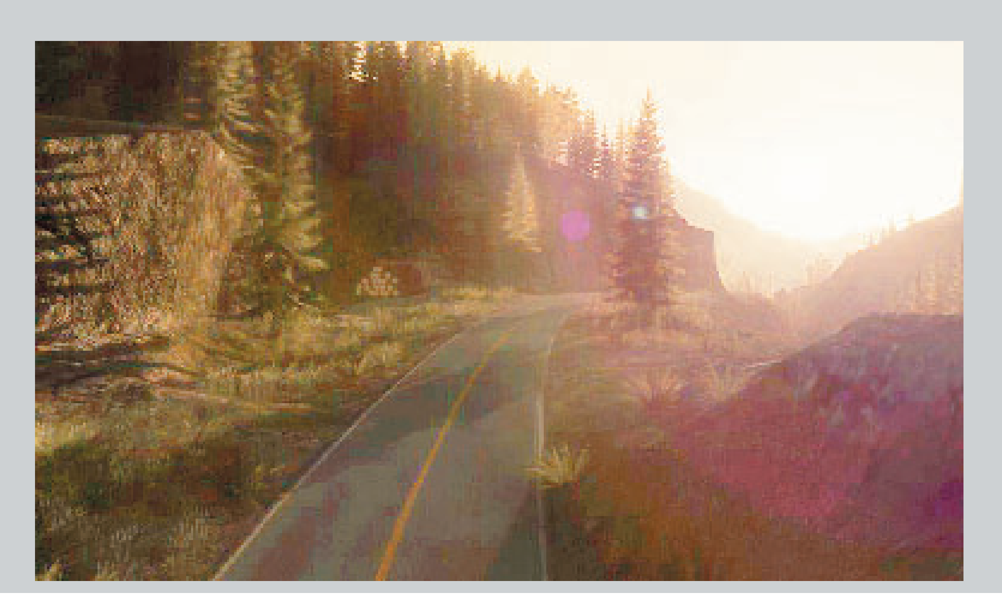
Миронюк Ирина (Коломыя)

В общем зачете за право обладания компьютером Advantis 6L LE от компании «Квазар-Микро» с результатами 110 очков лидируют Юрий Алексеенко из г. Ровеньки (Луганская обл.) и киевлянин Владимир Дука, который вновь получил дополнительные 5 очков за самый быстрый ответ. Бонус за самый развернутый ответ достался Олегу Кохановскому из Ровно, он занимает 3-е место со 105 очками. Со сводной таблицей результатов вы можете ознакомиться на сайте GaMMeR – gammer.itc.ua/gameprofi. Вопросы 5-го тура ищите на с. 121.

Не Макс Пэйн

Remedy – создатели стильного и, что немаловажно, успешного сериала Max Payne – официально объявили свой следующий проект. Alan Wake, повествующий о приключениях, как не сложно догадаться, Алана Вэйка, расскажет историю об известном писателе ужастиков. Знаменитый литератор не выдумывал чудовищ и жуткие происшествия, он просто переписывал то, что снилось ему в кошмарах. Такой плагиат не может остаться безнаказанным, и потому (угадайте с трех раз!) его жуткие сны постепенно становятся явью.

Радует то, что за сценарий также отвечает Сэм Лейк, автор потрясающей noir-story Max Payne, а уж с графикой и играбельностью у продуктов Remedy никогда проблем не наблюдалось. Нам обещают большой мир, который можно исследовать в процессе игры: от пейзажей штата Вашингтон до тех самых ночных кошмаров Алана. Никаких деталей касательно даты выхода, жанра и прочего пока не сообщается.



Клубимся!

Путеводитель по компьютерным клубам

Александр Птица

В одном из самых первых номеров «Домашнего ПК», теперь уже раритетном ДПК 4/1999, мы предложили читателям прогулку по входящим тогда в моду интернет-кафе и первым компьютерным клубам игровой направленности. С тех пор немало воды утекло. Клубное движение переживало взлеты и падения, прошло сквозь огонь и воду лицензирования ПО, сыграло свою существенную роль в развитии отечественного киберспорта. Сегодня есть основания утверждать, что будущее будет принадлежать тем клубам, которые опираются на проверенные мировым опытом ноу-хау, предлагают своим клиентам разнообразный ассортимент услуг и, наконец, создают ту самую нематериальную ауру, называемую клубной атмосферой, которая и является наиболее притягательным фактором для посетителей. Ну а теперь покончим с философствованием и перейдем к делу. Перед вами краткий путеводитель по столичным компьютерным клубам. Вооружившись фотокамерой, мы проехались по наиболее интересным, на наш взгляд, местам скопления представителей digital generation и предлагаем вам результаты своего исследования.



Впервые я посетил «Станцию» в марте прошлого года, когда именно этот клуб был выбран для «Официального открытия Консульства РубиКа в Украине», а точнее, для презентации массовой многопользовательской онлайновой ролевой игры Anarchy Online в Украине. Размещение клуба сразу же вызвало в моей памяти заокеанские «моллы», эдакие торгово-развлекательные конгломераты. Подобных комплексов и в Киеве появляется все больше и больше.

«Станция» расположена в помещении крупного ТРЦ «Ритм», что создает массу удобств для ее клиентов. Но это, так сказать, приятное и полезное дополнение. Что касается обустройства самого клуба, то тут есть несколько уникальных нюансов, с которыми в других заведениях мы не встречались. Здесь все помещение делится на зоны – рабочую (залы для курящих и некурящих), игровую и VIP.

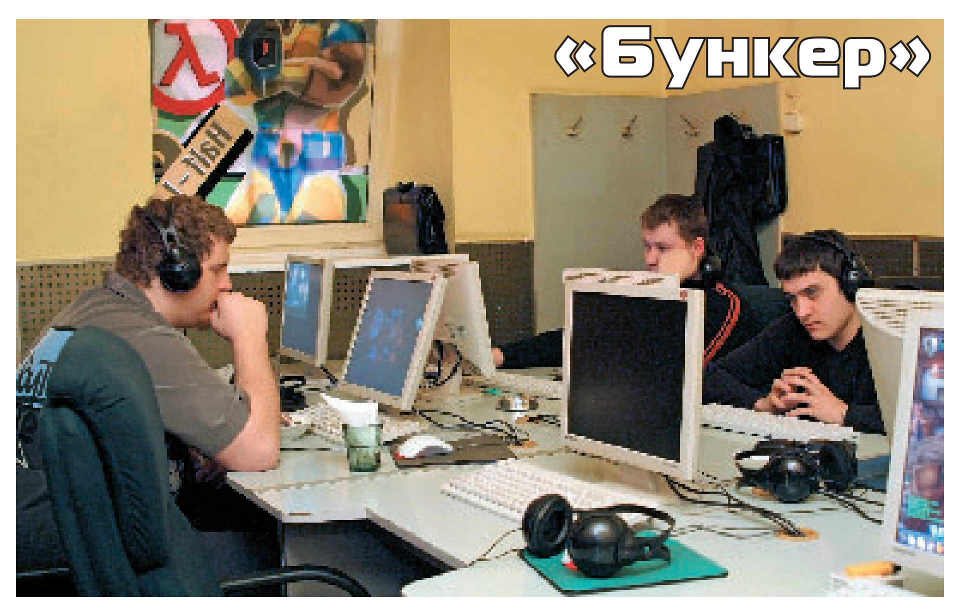
Коллектив «Станции» поддерживает партнерские отношения с ведущими IT-компаниями (LG Electronics, Everest, Relcom), что позволяет ему сохранять высокий уровень технического оснащения своего заведения. Обратим ваше внимание на то, что это один из немногих клубов, где на рабочих местах установлены TFT-мониторы.

Если говорить о деятельности в киберспортивной сфере, то солидная вместительность позволяет проводить здесь крупные мероприятия. Среди прошедших здесь турниров можно упомянуть украинский отборочный тур ESWC, ASUS OPEN summer 04, LG Cup.

Понятно, что не играми едиными жив клиент клуба. Посему «Станция» развивает еще и образовательное направление, причем занятия проводятся не только для начинающих пользователей, но читаются и специальные курсы по программированию, компьютерной графике и верстке, инженерным приложениям.

В заключение добавим, что руководство клуба исповедует идеологию «Больше качественных услуг по доступной цене».

«Бункер»



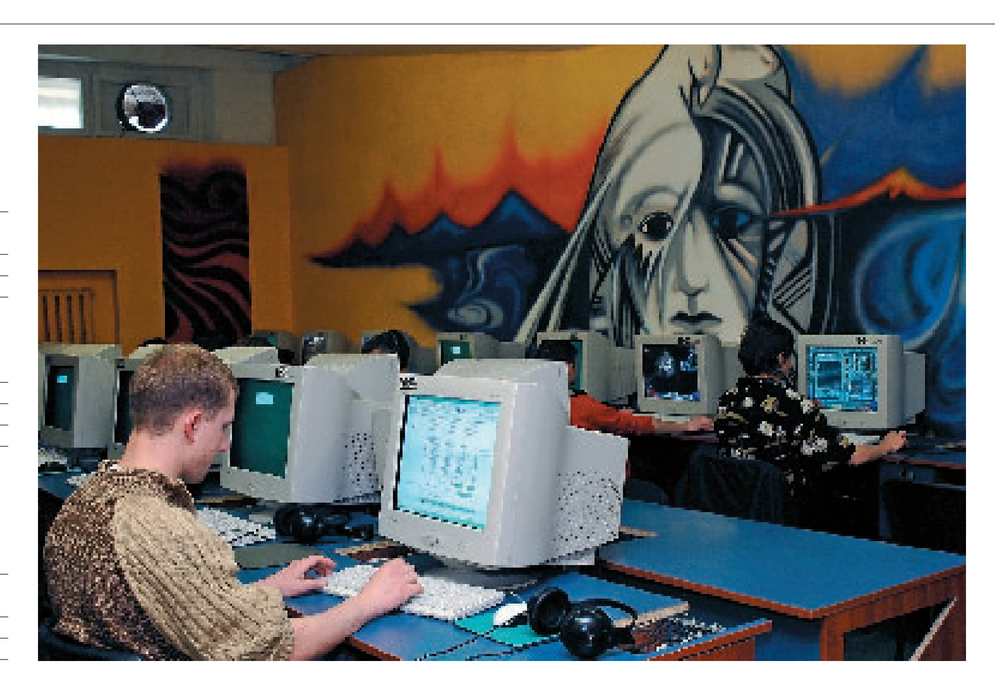
Название «Бункер»
Адрес
ул. Артема, 11а
Web-сайт www.bunker.kiev.ua
Количество компьютеров 26
Конфигурация машин Pentium IV 2400 MHz/512 MB 3200 DDR/GeForce4 FX5600 256 MB/HDD 120 GB WD Baracuda 7200, монитор 17" Samsung TFT 710v/мышка Logitech Wheel Mouse Premium Optical M-BT-58 (оптическая)/ наушники Philips HP195
Интернет-каналы 128 Kbps от «Виадук-Телеком»
Кондиционирование есть
Дневные цены
Большой зал (18 компьютеров)
с 9:00 до 12:00 – 2 грн/ч, с 12:00 до 18:00 – 3 грн/ч, с 18:00 до 2:00 – 5 грн/ч
Малый зал (8 компьютеров) с 9:00 до 12:00 – 3 грн/ч, с 12:00 до 18:00 – 4 грн/ч, с 18:00 до 2:00 – 5 грн/ч
Ночные цены В будни (00.00–8.00) – 10 грн. В выходные (00.00–8.00) – 15 грн
Цены за игру в онлайне
Большой и Малый залы с 9:00 до 18:00 – 6 грн/ч, с 18:00 до 2:00 – 7 грн/ч. Ночь (с 00:00 до 8:00) с воскресенья по четверг – 16 грн, ночь (с 00:00 до 8:00) на пятницу, субботу – 20 грн
Команда клуба Warcraft III – BR
Инфраструктура бар, собственная кухня

Вас может заинтересовать вопрос, каким образом среди гигантов, оснащенных двумя-тремя сотнями компьютеров, оказался этот небольшой клуб. Ларчик открывается очень просто. Во-первых, это одно из старейших заведений подобного рода, ставшее в определенном смысле культовым. Во-вторых, «Бункер» как раз подходит под одно из определений настоящего клуба, которое я, как мне кажется, уже когда-то цитировал: «Клуб – это своя компания».

Особенностями «Бункера», отличающими его от открывшихся в последние годы заведений, спроектированных с «промышленным размахом», являются камерность и уют. Они-то как раз и создают прекрасные условия не только для занятий любимым делом (будь то игры или интернет-серфинг), но и для общения с единомышленниками. Кстати, этому очень способствует отличная кухня, «не фастфудовская», как гордо утверждается на официальном сайте. Поэтому многие из клиентов приходят в «Бункер» не только поработать с компьютером, но и отметить день рождения или другое знаменательное событие.

«Тринити»

Название компьютерный центр «Тринити»
Адрес просп. Победы, 37а, 7-й корпус КПИ, цокольный этаж
Web-сайт trinity.net.ua
Количество компьютеров 120
Конфигурация машин Athlon XP 2500/ 256 MB DDR PC-3200/ nVidia GeForce 3 TI200, 128 MB/HDD 80 GB WD 7200/монитор Hansol 920D/мышь Logitech Wheel Mouse Premium Optical M-B67
Интернет-каналы 2 Mbps
Кондиционирование есть
Цены игры и Интернет – единые расценки
Будние дни
с 8:00 до 17:00 1 грн – 20 мин
с 17:00 до 19:00 1 грн – 25 мин
с 19:00 до 23:00 1 грн – 30 мин
Воскресенье весь день
1 грн – 30 мин
Ночные тарифы
будни – 6 грн
Выходные – 8 грн
Команда клуба DIOsoft



Никто не будет спорить с фактом, что в студенческом городке КПИ наблюдается повышенная плотность молодых людей, понимающих толк в высоких технологиях, а значит, не мыслящих своей жизни без компьютеров, которые являются для них помощниками в работе, учебе и развлечениях. И действительно, «Тринити на Политехе» стал центром притяжения не только многочисленных студентов этого вуза, но и посетителей из других уголков Киева.

Конечно, для того чтобы облагородить помещение на цокольном этаже одного из корпусов КПИ, в котором располагается центр, хозяевам пришлось весьма постараться, и у них получилось очень даже неплохо. Очень оживляют интерьер крупномасштабные картины, нарисованные прямо на стенах. Вообще говоря, у пользователя, в первый раз попавшего в «Тринити», может создаться впечатление, что он находится в лабиринте коридоров из какой-то компьютерной игры.

Персонал центра «Тринити» старается отслеживать интересы своих клиентов, постоянно определяется рейтинг игр среди посетителей, устанавливаются выделенные серверы для самых популярных из них. Как и во многих других компьютерных клубах, здесь в последнее время все больше и больше людей обращают внимание на «модные» онлайновые игры.

Существенную роль в работе клуба играет киберспортивное направление. Регулярно проводятся турниры по Counter-Strike (5 на 5), настоящий бум среди любителей спортивных симуляторов вызвал чемпионат по FIFA 2005, собравший более сотни участников. «Тринити» может гордиться успехами многих своих питомцев. Например, каунтерстрайкеры из команды DIOsoft, пройдя жесточайший отбор, в финале ASUS Cup заняли почетную третью ступеньку пьедестала почета.

К поддержке чемпионатов привлекаются спонсоры, их перечень постоянно растет. В настоящее время среди них можно назвать кинотеатр «Одесса», интернет-портал продвинутой музыки TopDJ. В ближайших планах – апгрейд компьютерного парка, в результате которого ОЗУ машин вырастет до 512 MB, а на смену старым видеокартам придут GeForce 6600 GT.

Samsung C-Club



Название Samsung C-Club
Адрес Бессарабская площадь, ТЦ «Метроград», 2-й этаж, квартал развлечений
Web-сайт www.c-club.com.ua
Количество компьютеров 190
Конфигурация машин Pentium IV HT 3 Ghz / 512 DDR / ATI Radeon 9600XT / 19" Samsung
Интернет-каналы 2 Mbps и по Украине, и по миру, ISP «Фарлеп»
Кондиционирование есть
Дневные цены час игры – 3 грн, час Интернета – 5 грн
Ночные цены игры (будни) – 7 грн, Интернет (будни) – 10 грн; игры (выходные) – 12 грн, Интернет (выходные) – 15 грн
Цены за игры в онлайне те же, что и за обычную игру
Команда клуба C-club.wc3, Amazing Gaming.C-Club
Инфраструктура клуб находится на территории квартала развлечений ТРЦ «Метроград», непосредственно возле входа в него размещены несколько фастфудов и кафе. Имеется собственный бар

Сеть компьютерных клубов C-Club, пожалуй, самая большая в Украине как по территориальному охвату, так и по количеству заведений (их насчитывается 18). Флагманом, безусловно, является Samsung C-Club, расположенный в самом центре столицы, в торговом центре «Метроград» под Бессарабской площадью. Кстати, в самом клубе есть киоск, в котором продаются компьютерные комплектующие и аксессуары.

Как можно догадаться из названия, это заведение связывают партнерские отношения с одним из лидеров IT-рынка, активно действующим в сфере киберспорта. Вспомните о том, что популярные во всем мире соревнования WCG (World Cyber Games) проходят именно под эгидой Samsung. Вероятно поэтому Samsung C-Club следует считать одним из форпостов украинского киберспортивного движения.

Команда C-club.wc3 занимает высшую ступеньку отечественного рейтинга по Warcraft III, а один из ее членов, неоднократный победитель украинских турниров SK Hot, может похвастаться солидными успехами в соревнованиях международного масштаба (5-е место на мировом финале WCG 2004, 2-е место на CPL Турция 2004). Известны в киберспортивных кругах и такие мэтры, как FiX, Razor, Moriarty. Сильнейшая команда клуба по Counter-Strike – Amazing Gaming.C-Club. Ребята уже побеждали во многих всеукраинских турнирах, а также показывали отличные результаты в чемпионатах масштаба СНГ.

Клуб является официальной базой проведения киевских отборочных туров WCG, а также ASUS Cup. Кроме того, здесь тренируется сборная Украины по Warcraft III, представляющая нашу страну на Европейском кубке наций, в котором принимают участие команды из 20 стран нашего континента.

Но попробовать свои силы в поединках с соперниками могут здесь не только опытные киберспортсмены, но и обычные посетители. По выходным дням в клубе проводятся турниры по самым популярным «игровым дисциплинам»: Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft, Quake 3, FIFA 2005, NFS: Underground.

«C-Club Киев»



Название «C-Club Киев»
Адрес ул. Красноармейская, 132
Web-сайт www.c-club.com.ua
Количество компьютеров 80
Конфигурация машин Pentium IV 2,4 GHz, Celeron 2,2 GHz / 512 DDR / GeForce4 Ti4200 / 19" LG
Интернет-каналы 2 Mbps (Украина) и 256 Kbps (остальной мир)
Кондиционирование есть
Дневные цены игры – 3 грн, Интернет – 4 грн
Ночные цены игры (будни) – 7 грн, Интернет (будни) – 10 грн; игры (выходные) – 10 грн, Интернет (выходные) – 13 грн
Цены за игры в онлайне те же, что и за обычную игру
Инфраструктура собственный бар

Нетрудно догадаться, что и этот клуб имеет непосредственное отношение к мощной сети C-Club. Подобно политеховскому «Тринити» он размещается в полуподвальном помещении, а расположен в одном из дворов поблизости станции метро «Лыбедская», так что для желающих добраться сюда из любой точки города проблем не возникает.

Были времена, когда это место в Киеве знали под литературно-толкиеновским названием «Назгул». Смею вас заверить, что после переименования атмосфера сохранилась. И немаловажное значение в этом смысле имеет интерьер клуба: каменные стены, стилизованные светильники, источающие мягкое зеленоватое сияние, создают иллюзию того, что находишься в каком-то подземелье гномов. Но при всем при том оснащена «пещера» вполне современным оборудованием.

Хотя в настоящий момент у клуба собственных именитых команд нет, киберспортивные мероприятия здесь проводятся достаточно регулярно. Например, на его базе проходил третий сезон Киевской лиги киберспорта, собравший 40 сильнейших команд столицы по Counter-Strike.

«Ваулт Сити»



Судя по всему (по названию, логотипу со стилизованным значком радиационной опасности), сеть клубов «Ваулт» организовывали поклонники замечательных игр из серии Fallout. А теперь посмотрите на строчку «количество компьютеров» в тактико-технических характеристиках клуба и убедитесь сами, что по числу «посадочных мест» у «Ваулт Сити» конкурентов нет.

Поднимаемся на второй этаж здания в пяти минутах ходьбы от станции метро «Харьковская», в котором находится магазин «Эльдорадо», и попадаем в огромный зал в стиле «индастриал», чем-то похожий на ангар, – и компьютеры, компьютеры, компьютеры. В центре помещения – бар.

Говоря о клубах сети «Ваулт», прежде всего хочется упомянуть уникальную систему учета клиентов, созданную опытными программистами специально для этих целей. У каждого пользователя есть свои логин и пароль, которые он должен ввести, садясь за любое рабочее место. Система оплаты сходна с тем, как это реализовано в prepaid-карточках, применяемых мобильными операторами. То есть играть/работать/сканировать Интернет (кстати, цены на все названные виды услуг одинаковы) посетитель может, пока у него на счету есть средства. Для их пополнения достаточно внести платеж через кассу, и тогда до следующего «обнуления» никаких проблем возникать не должно. Кроме того, действует гибкая система скидок: в зависимости от количества потраченных в клубе денег клиент получает скидки (у многих завсегдатаев они уже превысили 30%). Исходя из загруженности клуба всем без исключения посетителям дается скидка от 0 до 60%. Весьма приятное дополнение состоит в том, что заказ в бар отправляется непосредственно с рабочего места. Кроме того, с любого компьютера можно послать администрации жалобу при наличии каких-то проблем и добиться их разрешения.

С сентября прошлого года «Ваулт Сити» занялся проектом USL (Ukrainian Starcraft League). Особенность этой лиги заключается в том, что игроки разделены на четыре группы, по классу их игры. Именно это позволило сделать USL привлекательной для широкого круга участников. Если первый чемпионат лиги, проведенный в сентябре прошлого года, собрал 30 человек, а его призовой фонд составил 120 грн, то с начала нынешнего года число посетителей каждого чемпионата находится на уровне 100 человек, а призовой фонд увеличился до 1000 грн. 20 апреля 2005 г. был побит рекорд посещаемости – в лиге участвовали 120 игроков. Буквально через несколько недель стартует лига по Warcraft III TFT. Для этого проекта специально готовится сайт www.wc3.kiev.ua, в будущем – официальный портал лиги.

Название «Ваулт Сити»
Адрес ул. Декабристов, 3, метро «Харьковская»
Web-сайт www.c-club.com.ua
Количество компьютеров 276
Конфигурация машин AMD Athlon (Barton) 2500 (3200) XP+/ RAM 512 MB DDR400/ HDD WD400LB 40 GB 7200/Samsung 793DF 17"/мышь BT58 Optical Logitech/наушники Philips HP195
Интернет-каналы 10 Mbps, ISP «Адамант»
Кондиционирование есть
Дневные цены от 1,20 до 3 грн
Ночные цены 0,75 грн за час
Инфраструктура имеется собственный бар

«Ваулт 15»



Название «Ваулт 15»
Адрес просп. маршала Малиновского, 12, метро «Оболонь», ТЦ «Метрополис», 4-й этаж
Web-сайт в разработке
Количество компьютеров 73
Конфигурация машин AMD Desktop Sempron 2500/ 512 DDR / ATI Radeon 9600Pro/ 17" TFT Samtron 73V / HDD 80 Gb / Mouse Optical Logitech/наушники Philips
Интернет-каналы 2 Mbps по Украине и по миру
Кондиционирование есть
Дневные цены
Стандартная цена 6 грн за час. В зависимости от загрузки клуба действуют следующие скидки: загрузка до 29% – скидка 50%, 3 грн/ч; от 30% до 59% – скидка 25%, 4,50 грн/ч
Ночные цены
Будни (с 23.00 до 8.00) 1 час – 1,50 грн
Выходные (с 23.00 до 8.00) 1 час – 1,80 грн
Инфраструктура большой торговый центр «Метрополис», на одном этаже с клубом расположены кинотеатр, боулинг, кафе, пиццерия

До недавнего времени такой большой спальный район, как Оболонь, по сути дела, не имел современного, хорошо оборудованного компьютерного клуба. Но с расширением сферы влияния сети «Ваулт» и с появлением несколько месяцев назад еще одного «Погреба» (а именно так переводится это английское слово) под номером «пятнадцать» (знатокам эта цифра говорит о многом) ситуация изменилась.

Он разместился на четвертом этаже ТЦ «Метрополис» (надо сказать, что непосредственно со станции метро «Оболонь» существует выход, ведущий прямиком в ТЦ) рядышком с кинотеатром «Линия кино». Работа клуба проходит под все тем же знаком радиационной опасности, однако не в желтых, а в фиолетовых тонах (логотип сети «Ваулт»). Постепенно формируется круг постоянных клиентов, появляются и реализуются новые идеи. Что касается интерьера, то выглядит все достаточно модно и элегантно. Что поделаешь, соседство с шикарными бутиками обязывает.

Элементарный гений

Выход в декабре 2002 г. «Космических Рейнджеров» потряс игровую общественность СНГ. Тогда нам невольно вспомнилось начало 90-х г. прошлого века – кажется, играло поголовно все население стран содружества. Ничем не защищенный диск переписывали знакомым, усаживали их за компьютер чуть ли не насильно, зато потом их было уже не оторвать. Как правильно сказал Сергей Орловский (Nival Interactive), вручая на КРИ 2005 директору Elemental Games приз от индустрии: «Это на самом деле приз не от индустрии, а против индустрии. Потому что когда вышли первые «Рейнджеры», у меня не работала треть офиса, когда появились вторые, играло уже больше половины сотрудников. Страшно представить, что будет после релиза вашей следующей игры».
Интервью с Дмитрием Гусаровым, создателем «Рейнджеров», взятое в кулуарах КРИ 2005, мы и предлагаем вашему вниманию.



В выставочной зоне КРИ 2005 негде было и яблоку упасть, поэтому мы с Димой Гусаровым спрятались в уютном кафе гостиницы «Космос» и там проговорили более двух часов, обсуждая не только компьютерные игры.

Дима, как ты вообще дошел до такой жизни? Что подвигло тебя делать игры? Как ты начинал?

Так получилось, что люди, образовавшие костяк нашей команды, не были знакомы друг с другом, хотя все мы жили во Владивостоке и каждый сам по себе делал игры. Я тоже какое-то время варился в собственном соку, а потом закончил «Генералов» и благодаря Интернету добился определенной известности. Уже по Сети ребята меня нашли.

«Генералов» я разрабатывал в одиночку, но когда возникла необходимость переводить игру на английский, делать сетевую версию мне помогали люди, живущие в других городах России. Кстати, одним из моих партнеров, занимавшихся переводом «Генералов», была Наташа Белецкая из Украины, сейчас она в Кембридже учится на программиста, почти на гейм-дизайнера, так что с украинцами я начал сотрудничать еще раньше, чем со владивостокцами.

«Генералы» были для тебя просто хобби? Ведь игра так и осталась freeware.

Да, несмотря на то что кое-кто предлагал ее издать, выкупив игру за совсем смешные деньги, около $1000. Но я делал ее не для того, чтобы продавать, хотелось просто заявить о себе. Хотя вначале я написал несколько писем московским издателям, в том числе DOKA, «Буке» и еще кому-то, уже и не помню сейчас (в 1997–1998 гг. состав лидеров на российском рынке игр был несколько другим – *Прим. ред.*). Письмо было по нынешним меркам смешным. Что-то типа «Я люблю игры, уже сделал пару небольших проектов и хочу быть гейм-дизайнером». Наивные такие размышления...

Я даже Сиду Мейеру написал. Ничего смешного, между прочим. После «Генералов». Наша переводчица его даже оформила по-английски как следует. Не то чтобы «возьмите меня на работу», а просто «есть вот такая игра, есть идеи, очень хочу работать». Никто, естественно, мне не ответил, Сид тоже. Собственно, я этого и ожидал, меня вообще удивляет, когда люди куда-то пишут с подобными наивными предложениями и им отвечают.

Когда ты разрабатывал «Генералов», был еще студентом...

Все началось даже раньше. В школе я делал разные игры для «Спектрума». Потом на первом курсе университета написал стратегию, в которую играли все мои знакомые. У меня дома собирались люди, мы по очереди совершали ходы и выходили из комнаты, чтобы не видеть, что делают соперники. Ощущения были непередаваемые. После каждого хода все сидят в комнате и смотрят друг на друга, пытаясь вычислить, кто же напал на тебя сейчас, кто твой враг. Компьютерные противники у меня тогда были слабые, но они тоже вносили некоторую сумятицу. Одним словом, было весело. Начиная делать «Генералов», я уже подсознательно знал, что получится играбельно и интересно.

Выходит, что «Генералы» выросли из этой игры?

Да, кое-какие вещи перешли в «Генералов». Вообще я написал их очень быстро. Начал летом 1998, а к зиме уже завершил – менее полугода.

(Играть в «Генералов», несмотря на прошедшее время, все еще интересно, в этом вы можете убедиться, познакомившись с полной версией на ДПК-CD. – *Прим. ред.*). Ради этого пришлось отказаться от программистской и преподавательской работы в вузе. Я просто понял, что заниматься играми мне интересней, чем преподавать. Появился Интернет, я облазил все freeware и shareware российские сайты – составил каталог, изучил игры, пытался переписываться с разработчиками.

«Космические Рейнджеры» тоже задумывались как некоммерческий проект? Как появилась идея этой игры?

Все очень просто. «Генералы» стали сетевыми и популярными, и я увидел, что издателям они не нужны, а общественностью более чем востребованы. Меня просто завалили письмами, я, честно говоря, был к этому не готов. Не верил, что благодаря Интернету можно так популяризировать что-либо. У меня тогда еще был запал всем отвечать, целыми месяцами я сидел и писал письма, наверное, несколько тысяч в итоге написал. Настолько умаялся, что до сих пор ненавижу набирать тексты. В результате получилось привлечь к работе гораздо больше людей, которые пока сами ничего не сделали, но уже что-то умеют, и все как один хотят реализовать себя в играх. Оценивая их, я начал составлять список игр, которые хотелось и, главное, реально было разработать. Естественно, как сейчас все считают, что я могу делать только «Рейнджеров», раньше все считали, что я способен лишь продолжать идеи «Генералов». И я понял: пока не выпустишь целый спектр различных игр, все будут думать, что ты повернут только на одном и ничего другого не умеешь. Это не так, для меня «Генералы» просто были тем, что я мог реализовать в одиночку. Появилось больше людей, я составил список проектов, оценил достоинства и недостатки каждого, в первую очередь с точки зрения трудоемкости. Шутеры и симуляторы отпали сразу, потому что у меня не было программистов, которые могли бы создать движок. Так и получилось, что логические игры – стратегии, экономические менеджеры – оказались самыми привлекательными.

Вообще начинающие разработчики решают обычно для затравки выпустить квест.

Мне тоже так казалось, и квестовая часть в игре есть. У меня все было хорошо с продуманными игровыми системами, но плохо со специалистами, способными это реализовать. Очень хотелось сделать игру, которая была бы не просто стратегией. К тому моменту я уже тихо ненавидел «Генералов». Дело в том, что я долго поддерживал эту игру, совершенствовал и просто стал от нее уставать. Игроки постоянно пишут письма: давайте добавим то, поправим это. И ты уже не понимаешь, ради чего все это. Ведь ты уже сделал все, что хотел, выразил себя. Хватит.



А история возникновения идеи «Рейнджеров» такова. Когда я учился в школе в Магадане, у нас стояли компьютеры «Агат». На них была игра «Космические войны». Выглядела она как шахматная доска, на которой каждая клеточка – сектор космоса, наш или чужой. Все был нарисовано псевдографикой, корабль – «собака», база – «решетка». Надо было указать кораблю угол и скорость движения, рассчитать параметры так, чтобы состыковаться с базой. Это было похлеще всего, что я на тот момент видел. На базе можно было починить корабль, купить энергию, выбрать два типа оружия – лазер и фазер, которым тоже нужно было задавать углы стрельбы. Сила удара фазера, как сейчас помню, была обратно пропорциональна квадрату расстояния между объектами. Во как! Задача игры – победить клингов (почти клисан. – *Прим. ред.*), тоже корабли-«собаки» в каждом секторе. Игра была настолько сложной, что никому из нас так и не удалось выиграть ни разу. Сохранения не существовало. Вычислять все надо было на глаз и т. д.

Собственно «Космические Рейнджеры» – прямой идейный наследник этой игры. Суть та же – есть мир с кучей врагов, мы летаем, куда хотим, сражаемся. В итоге по ходу разработки нам захотелось сделать мир побогаче, врагов поумней, союзников, действующих вместе с вами. Добавили мы много-много всего...

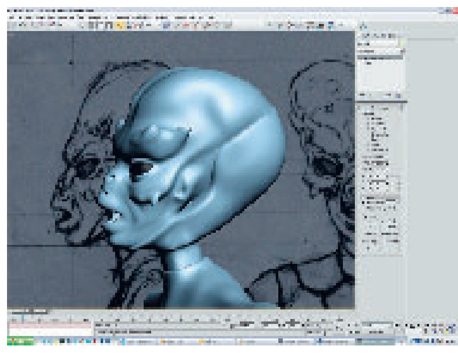
Как вообще появились другие элементы игры, например текстовые квесты?

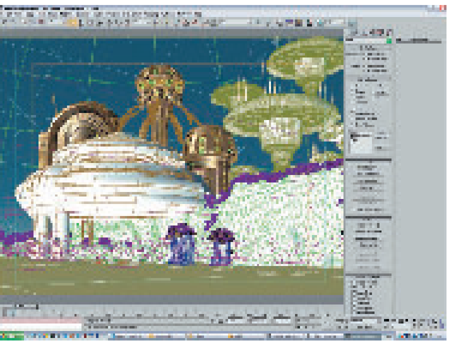
Изначально не было ни аркадных боев, ни текстовых квестов. Надо было драться с противником, торговать и получать задания типа «отвези груз». Потом так получилось, что одного из программистов, Дениса Федорова, нужно было каким-то образом задействовать в проекте, а работы для него не было. Я, оценив уровень того, что он реально может, придумал текстовые квесты, просто чтобы чем-то занять человека. Он написал первую версию текстового движка. Сначала мы хотели вставить просто поиск сокровищ – текстовые походы по планете с преодолением препятствий. Но когда я начал с этим инструментом работать, то быстро понял, что потенциально у него гораздо больше возможностей, и его можно приспособить для многих вещей. Редактор начал расширяться, почти год он развивался и в конце концов стал таким мощным, что сейчас на его основе легко сделать игру в игре любой сложности. У нас во вторых «Рейнджерах» есть даже полноценные текстовые RPG, я сам потратил несколько дней, чтобы пройти ее, так и не прошел, по-моему. Впечатление, что попадаешь в совершенно другую игру, другой мир. Рисуешь карту, что-то возишь, торгуешь. (Подтверждаю на все 100%. – *Прим. ред.*)

А как родились аркадные бои в подпространстве и черных дырах?

Аркадные бои появились совсем по другой причине. Нам показалось, что в космосе, где бой происходит почти автоматически, ужасно скучно. Мы посчитали, что задавать углы и скорости, как в той старой игре «Космические войны», современному игроку будет неинтересно, и получится, что в космосе у нас почти ничего не надо делать. У игрока нет возможности расслабиться, action, грубо говоря, не хватает. Мы начали думать о том,





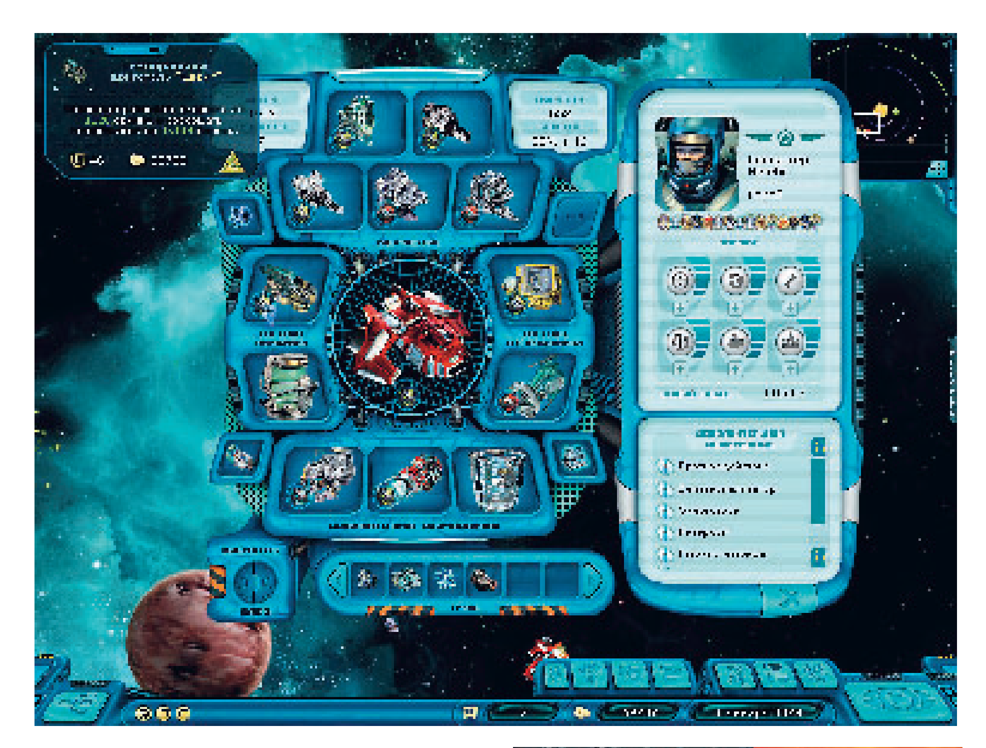


как добавить action и, естественно, вспомнился Star Control, на который в начале разработки вообще не обращали никакого внимания. Космическая часть у нас уже была почти готова, поэтому вводить в нее аркадные бои не хотелось, к тому же она была более стратегической, умной. Мы считаем, что игроки любят либо тот, либо другой тип геймплея, поэтому постарались найти компромиссное решение, сделать аркадные бои необязательными, чтобы игрок, которому они не нравятся, мог их проигнорировать.

И это оказалось правильно, более того – во второй части мы оставили аркаду только в черных дырах, потому что большинству игроков возможность расслабиться и просто пострелять в свое удовольствие требовалась действительно редко. К тому же мы поняли, что визуально подпространственные сгустки, в которых мы сражаемся, оформлены не на должном уровне, они сделаны из геометрических примитивов и выглядят значительно хуже, чем остальные части игры. Графика в аркаде нас не устраивала – гиперпространственные бои смотрелись архаично. Учитывая, что времени на разработку было и так немного, мы просто не успевали полностью переделать эту часть, к тому же планетарные бои съели достаточно много ресурсов. А нас еще и издатели, и игроки торопили... Понятно, что в идеале мы хотели сделать все, но увы.

Кстати, планетарные бои – это было требование «1С» или ваша идея?

Вообще у «1С» никаких претензий и предложений не было. Скорее наоборот – издатель, как мне кажется, служит каким-то ограничителем для раз-



работчика. Возможно, с другими командами и не так, но у нас ситуации, когда разработчик не хочет что-то делать, а издатель его заставляет, не было. Мы обычно приезжаем или общаемся по e-mail, с горящими глазами рассказываем свои идеи, а издатель считает время и деньги и говорит: «Нет, давайте лучше этого не делать». Так было со второй частью, а первых «Рейнджеров» мы принесли в «1С» уже практически готовыми, и они издали его буквально через два месяца после подписания договора. Критика была всего лишь в адрес высокой сложности игры, мы упростили процесс и усовершенствовали обучающую часть.

А в «1С» верили, что игра «выстрелит», ведь она даже была не защищена от копирования?

Издатели не верили в большой успех «Космических Рейнджеров». Благодаря Сергею Герасеву, который решил, что такая игра будет интересна, они взялись нас издавать. Юрию Мирошникову «Рейнджеры» изначально не понравились, он всегда об этом говорит. Любой игре, не являющейся простым шутером, где геймплей понятен с первой секунды, пробиться к издателю очень тяжело. Так получилось, что первых «Рейнджеров» в «1С» взяли потому, что вкладывать никаких средств в разработку было уже не нужно, игра-то готова – а вдруг кому понравится. Кстати, благодаря тому, что первых «Рейнджеров» не защитили, сильно увеличилась аудитория игры. Люди играли практически бесплатно, делая с одного диска бесконечное множество инсталляций всем своим знакомым. Нам на том этапе важны были не деньги, а перспективы, известность. Получилось, что своего мы добились, как и с «Генералами». С одной стороны, кажется, что зря работали, но с другой – если бы не «Генералы», не было бы и «Рейнджеров», если бы не первая часть, не было бы и второй. Вот что главное – то, что мы делаем, дает нам возможность идти дальше, создавать новые игры.

А ты сам ожидал такого успеха?

К тому моменту, когда разработка «Рейнджеров» закончилась, я уже ничего не ожидал – просто потому, что очень устал. Прошло много лет, вложена масса труда и средств, ведь кое-что мы заказывали на стороне, платя деньги из собственного кармана. Представьте себе – безработный из своего кармана платит художникам. Берешь деньги жены, которая работает, и отдаешь их кому-то.



Я, кстати, хотел этот вопрос задать. Получается, ты два года нигде не работал и делал игру за свой счет?

Вначале мы все работали в других местах. Но игра росла и требовала все больше внимания – в вечернее время закончить проект было нереально. Так что два года я был без работы, мы пошли на жертвы, и самое страшное, что нам могло и не повезти. У меня даже договоренность с женой была, что если с «Рейнджерами» не получится, больше играми я не занимаюсь, стану снова нормальным человеком и пойду на нормальную работу. Главное, что жена в меня верила. Если бы я был один, наверное, «Рейнджеров» бы не сделал, важно, когда в тебя кто-то верит, это придает силы.

Меня «Рейнджеры» покорили еще задолго до анонса своим языком, диалогами, шутками, чистотой текста. Кто это все писал?

Что касается первых «Рейнджеров», то там почти все писал я. Фантастика – это то, что я читаю последние 10 лет, вся классика – Брэдбери, Шекли, Азимов и т. д. У меня даже был план заняться фантастикой, если с играми не выйдет. Надеюсь, что время когда-то появится, и я смогу спокойно попробовать пописáть. Собственно, разница в том, что если в играх картинка помогает воспринимать тексты, то в книге надо выкладываться по полной в каждом предложении.

Вообще, запуская новую игру, я обычно вижу там бредовые сюжеты и примитивные диалоги, в том числе и в RPG. Я просто не понимаю, как можно так плохо подать текст, не вложить в него никакого подтекста. У нас же в «Рейнджерах» нет ни одного задания без какой-нибудь интересной шутки, внутренней иронии, логических изысков. Из огромного количества написанного мы оставляли лишь самое лучшее, а все скучное, прямолинейное, безыдейное выкидывали в мусорную корзину.

А не обидно, что такой большой кусок работы оценят далеко не все игроки, ведь не секрет, что порой брифинги просто пропускаются?

Во вторых «Рейнджерах» для того, чтобы игроки начали читать тексты, мы добавили короткие фразы в правительственных заданиях, которые должны зацепить игрока, быть остроумными. Это создает атмосферу, вызывает улыбку, заставляет читать. А в квестах мы сделали парадоксальные и ужасно смешные концовки, которые стоит почитать обязательно. Там очень много пародий, в том числе и политических. Отношения между расами напоминают реальную жизнь. Мы хотим, чтобы игроки, читая эти отрывки, говорили: «О, вот что они имели в виду, смело!»

Со вторыми «Рейнджерами» мне уже было проще. Тексты придумывали другие, я больше отбирал и правил. Авторы прониклись атмосферой первой части, переняли мой стиль. Комьюнити принимало активное участие.

Вам помогала или мешала в разработке удаленность от Москвы?

Мешала, конечно, и продолжает мешать. Для того чтобы разработчикам-москвичам поделиться новой идеей со своим издателем, достаточно приехать в офис и объяснить в двух словах, нам же приходится доказывать все по электронной почте или ICQ, и слов порой не хватает. Передать чувства в диздоке нельзя. На объяснения уходит время, при личной встрече все решается намного быстрей. Пятиминутная беседа порой стоит месячной переписки.

К тому же во Владивосток сложно приглашать новых сотрудников. Дело в том, что у нас очень дорогой город, не менее дорогой, чем Москва. «1С» всегда говорит, что мы дорого им обходимся. А мы отвечаем, что у них пока нет команды из Магадана, там жизнь еще дороже. Также немногие рискнут ехать на другой конец света, во Владивосток. Психологически это тяжело. Зато мы практически единственная команда в городе, вот только недавно еще одна появилась. И текучки кадров у нас нет. Сейчас в офисе постоянно работает 12 человек, еще несколько – удаленно.

Устали вообще от «Рейнджеров»? Следующей серии не будет?

Очень устали, но почему не будет? Не факт. Хотя мы потратили на «Рейнджеров» почти пять лет и сейчас легко сделать третью, четвертую часть, но тогда как разработчиков нас можно похоронить. Это будет в любом случае клон, пусть и своей собственной игры. Долго думать на одну тему просто опасно. Обычно в сериалах первая часть

оригинальна, вторая – это развитие идей, а дальнейшие – уже просто пережевывание.

Почему же в таком случае новые «Рейнджеры» возможны?

Потому что через пару лет, когда позанимаешься другими проектами, возникает желание вернуться к старому. Я вот в «Генералов» недавно переигрывал, хотя когда закончил – просто не мог их видеть. Если забываешь, как ты мучился над той или иной проблемой, уже воспринимаешь старую игру как что-то новое.

То есть вы собираетесь заниматься новым проектом, а позже вернетесь опять к «Рейнджерам»?

Да, это самый правильный и здравый подход.

Если не секрет, над чем же вы сейчас работаете? Начали новую игру?

Начали, но это действительно большой секрет. Уже есть и движок, и часть графики – работы начались. Но сказать пока ничего нельзя – может быть, осенью будет анонс.

А какие жанры ты вообще сам любишь, во что играешь?

Сейчас в World of WarCraft. На сервере Archimonde я паладин Dimka, 54-го уровня (WoW, круто, почти максимальный уровень. – *Прим. ред.*). Некоторые игроки там меня знают, бывает, на тему «Космических Рейнджеров 2» общаемся между убийствами монстров. Каждый вечер вдвоем с женой там бегаем.

У нас в компании все разные, поэтому играем во все подряд. Хорошо, когда игры сетевые и имеют кооперативный режим, тогда проходим группой. Каждый день сражаемся на работе в Quake III, у нас даже игровой перерыв имеется. Есть список скинов, кто в чем должен играть. Сильные игроки выбирают крупные модели и яркую раскраску, кто послабее – более мелких и темных персонажей. Часто делимся на две команды, называем это AvP – Artist vs Programmer. Художники обычно нас рвут, но мы без боя не сдаемся. Конечно, мы играли в Battlefield, Unreal и т. д., но Quake за счет своей простоты побеждает все остальное. А вообще, мы во все играем. Не любим одинаковости и застоя.

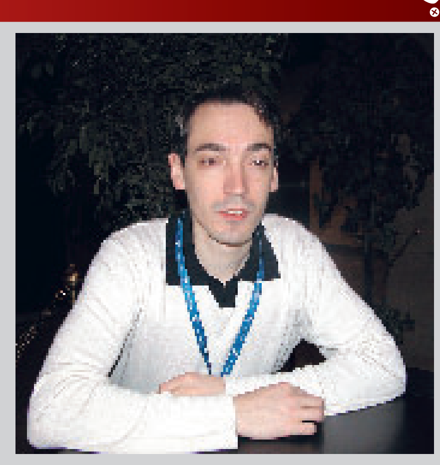
Я уже задавал тебе когда-то этот вопрос, но я его повторю. Владивосток – город русской морской славы, город крейсеров и линкоров, почему же вы не делаете военно-морские симуляторы?

Военно-морские симуляторы – это, как правило, игры по каким-то историческим событиям. С одной стороны, таких игр выходит достаточно много (позволим себе не согласиться, о кораблях – мало. – *Прим. ред.*), и делаются они хорошо, и продаются неплохо – всякие там стратегии и шутеры. Проблема в том, что это два разных направления в играх. Если создаешь игру по фильму, историческому событию, там во главу угла ставятся сюжет, достоверность, внимание к деталям. Это игра не ради геймплея, а во многом ради фактов, которые интересны игроку. Мы пытаемся двигаться в направлении, где важнее всего геймплей, то, что должно привязывать игрока, вне зависимости от того, какой тематикой он интересуется. То есть, когда делается какая-то историческая игра, типа недавнего «Сталинграда», та достоверность, с которой она должна быть выполнена, воспринималась бы нами как ущемление свободы творчества, ограничение нашей фантазии.

Если бы мы делали игру о крейсерах, то, скорей всего, в стиле современных мультиков о трансформерах. Когда корабль превращается в самолет, взлетает, входит в космос, трансформируется в космический шаттл. Тут фантазия бьет ключом, такой геймплей можно наворотить – представить страшно. Вот такое нам хочется делать реально. А если взять Цусимскую битву – это же скучно. Ведь о ней все известно – наших кораблей было столько, японских столько, наши пошли налево, японцы направо, наши битву проиграли. Грустно такое писать, честное слово. Непонятно, где здесь творчество – мы его не видим. «Акелле», например, нравится морская тематика, они все фанаты моря, занимаются дайвингом, ходят на яхтах, вот и получаются у них морские игры просто отлично. Для них это творчество.

Вот такой вопрос, не об играх – какие у вас в компании хобби?

Мы экстримом, в отличие от многих других разработчиков, не занимаемся. Разве что ходим в тренажерный зал, но это не хобби, а просто желание не дать себе расплыться на сидячей работе. После работы остается всего несколько часов, когда можно почитать или поиграть. Раньше больше читали, сейчас с появлением World of WarCraft больше играем. Ни в каких гонках мы не участвуем, Ferrari и мотоциклов у нас нет. Я вообще только недавно начал водить и езжу совершенно спокойно. Энергию мы сбрасываем в играх, в реальную жизнь агрессию не переносим.



Дмитрий Гусаров

Должность генеральный директор Elemental Games
Возраст 31 год
Образование высшее, ВГУЭС, специальность «экономическая информатика»
Проживает Владивосток (Россия)
Семейное положение женат, дочке 2 года
Хобби чтение, компьютерные игры, большой теннис
Карьера
1999 Создание компании NewGame Software
1999 Выпуск freeware-стратегии «Генералы»
2000 Выход online-версии «Генералов»
2002 Выпуск микс-стратегии «Космические Рейнджеры»
2004 Выход микс-стратегии «Космические Рейнджеры 2: Доминаторы»

Есть ли у вас какие-то далеко идущие планы?

Превратиться в издателя или продюсера, как сейчас стало модно, мы не хотим. Мы не для того пришли в этот бизнес, чтобы просто делать деньги. Зарабатывать можно и на других вещах, особенно во Владивостоке, – на рыбе или японских машинах. Мы начали заниматься играми, потому что нам интересно, а издавать чужие игры, увы, неинтересно. Мы, естественно, хотим делать то, что приносит нам удовлетворение, и получать деньги за свою работу. Ну а если есть лишние средства, то лучше вложить их в сложный большой проект класса ААА. Вот, скажем, с новой игрой мы уже постараемся пробиться на западный рынок, что «Рейнджерам» не удалось.

Что ж, мы желаем тебе удачи, Дима. Игры Elemental Games очень нравятся геймерам Украины, и мы с нетерпением будем ждать анонса нового проекта. Спасибо за интервью.

Беседу вел Олег Данилов



Юрий Мирошников («1С»), Андрей Кузьмин (KranX), Дмитрий Гусаров (Elemental Games), Александр Язынин (Elemental Games), Сергей Герасев («1С») после вручения наград на КРИ 2005

ПАСПОРТ

Stronghold 2

Жанр стратегия/симулятор
Разработчик Firefly Studios
Издатель 2K Games
Web-сайт www.stronghold2.com

Firefly Studios
Английская компания, базирующаяся в Лондоне. Была основана в августе 1999 г. выходцами из фирмы Impressions Games. Будущие сотрудники Firefly Studios принимали участие в разработке таких популярных игровых серий, как Lord Of The Realms и Caesar.
Игры Space Colony, Stronghold, Stronghold: Crusader
Проекты н/д
Web-сайт www.fireflyworlds.com

Вы себя отождествляете с этим персонажем? А надо бы



ВЕРДИКТ ★★★★★

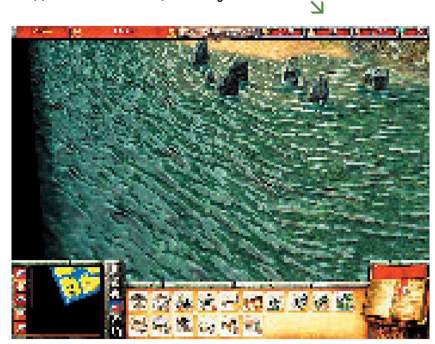
Не самое удачное продолжение идей Stronghold

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Осады; внимание к деталям

– Все остальное

Вода. Как и обещано – угловатая



Палаточный лагерь

Илья Дульский

Все-таки нет в этом мире ничего святого для разработчиков игр. Кроме денег, ясное дело. Рецепт их получения, как всегда, прост: взять собственный удачный проект, добавить соответствующий порядковый номер и пообещать хорошую графику. В принципе, в случае с серией Stronghold большего не надо было даже игрокам: первая часть устраивала и концепцией, и возможностями, огорчала только устаревшая картинка.

Самое обидное, что никакой информации об игре не было практически до самого момента выхода. В сети лежала пара скриншотов и обещания разработчиков, как все будет хорошо. А такие заявления в наше время можно вообще не принимать во внимание.

Stronghold 2 начинается многообещающе. Сначала продолжительная загрузка на не самом слабом компьютере – за это время наиболее преданные фанаты, измученные и без того долгим ожиданием, окончательно сходят с ума, а те, кто купил игру «на пробу», просто откладывают диск в сторону. Дальше особенно стойким показывают вступительный ролик с карикатурными персонажами и не менее карикатурной озвучкой, и только после этого пускают в главное меню.

Начинается все так же, как и раньше: нам предлагают выбрать один из двух путей развития – мирный, который в первой части был преимущественно созерцательным, и военный, где уклон сделан в основном на осады и бои. В теории звучит очень приятно, не правда ли? Жаль, только, что практическая реализация подкачала. Забудьте о Stronghold, где во время баталий действительно надо было думать, местные сражения иначе как сумбурными не назовешь. Общий тон игре задает еще первая миссия, где мы в камзоле лорда с присущими ему благородством и отвагой храбро убегаем от преследователей. Все, что требуется от пользователя, – ткнуть в точку назначения. Задание, достойное недавней Act Of War. Дальше – больше. Так как контролировать войска в местных битвах невозможно, идеальным тактическим решением будет настроить толпу самых «жирных» солдат и отправить их завоевывать окрестные земли. Думать прихо-

дится только на финальных осадах, которые хоть не производят такого неизгладимого впечатления, как раньше, все равно весьма приятны – в основном благодаря многообразию возможностей. Искусственный интеллект огорчает. Что ваши войска, что враги немедленно капитулируют перед любым нестандартным действием оппонента. При «раше» ваши солдаты обязательно будут пытаться остановиться и влезть в какое-то сражение, лишь бы в нем отважно и бессмысленно погибнуть. Чтобы этого избежать, кликать мышкой приходится столько, что указательный палец сводят судороги. Построения тут довольно бесполезные, во всяком случае, особой разницы между боевыми качествами организованного отряда, который сбивается в кучу при первой возможности, и просто толпы вояк я не заметил.

Мирная кампания ничуть не лучше. Планирование действий, которое в боевом варианте игры занимало не очень много времени, здесь не требуется вообще. Учитывать расход ресурсов приходится крайне редко, так что и тут подумать нам не дадут. Гениальные ходы разработчиков с пожарами и прочими стихийными бедствиями просто чудо как хороши. Проблем с экономикой тотальные разрушения практически не вызывают – ресурсов всегда в избытке, а вот раздражают они изрядно. За потерями можно уследить только на небольшой скорости игры, однако тогда мирная миссия грозит затянуться на полдня. Конечно, возможность почувствовать себя благородным лордом стоит многого, но ведь не уходить же ради этого прекрасного ощущения со вполне реальной работы?

Спасает игру только управляемая пауза – без нее о высокой скорости пришлось бы забыть, и продукт можно было бы смело выбросить на свалку. В целом несмотря на то что концепция ничуть не изменилась, игровой процесс стал гораздо хуже. В Stronghold 2 просто неинтересно играть, зато на нее очень приятно смотреть.

Зрелищность была одним из основных козырей еще в начале серии, сейчас же она вообще поднялась до невиданных высот. Ваш замок живет своей жизнью: лорд пирует, крестьяне работают, свиньи бегают повсюду. Постройте трактир – и вы увидите пьяниц, постройте овцеферму – и наблюдайте за живностью. Есть возможность заглядывать в здания, вы не поверите, но их интерьер совсем не беден. Многие шутеры позавидуют такой детализации: в камине лежат дрова и горит огонь, на столе еда, которую с удовольствием поглощают гости вашего лорда. Анимированы все действия потрясающе, именно в них, а не в нудном сюжете остался фирменный, немного грубоватый стронгхолдовский юмор. Чего только стоит процедура избавления от объедков – высокородные господа просто бросают обглоданные кости за спину.

Графика, если честно, поначалу совершенно не впечатляет. С точки зрения геймплея третье измерение этой игре было не так уж и нужно, однако «двухмерная игра» сейчас звучит как приговор продажам, поэтому оно было добавлено. Как следствие, системные требования увеличились, причем очень существенно: Stronghold 2 умудряется периодически подтормаживать на компьютере, который в 3DMark 2005 набирает около пяти тысяч баллов. Такая прожорливость удивляет, ведь ничего сверхъестественного нам не показывают. Понимание приходит при попытке приблизить камеру к какому-нибудь объекту: блеклый домик с простенькой текстурой резко обрастает деталями, бамп-маппингом и прочими милыми эстетам вещами. Единственное, что не удалось Firefly Studios по-настоящему, так это вода. Похожа эта жидкость на все что угодно, только не на воду: во-первых, она совершенно непрозрачна, а во-вторых, выглядит как лоскутное одеяло, т. е. состоит из кусков неправильной формы.





Хижина охотников

Звук оставляет двойственное впечатление: с одной стороны, шумы замка и боев выполнены практически идеально и неплохо создают атмосферу, с другой – голоса просто ужасны. Часть фраз, наверное, записывалась в обеденный перерыв – иначе как объяснить то, что у актеров во рту находилась каша или другие продукты питания? Некоторым образцам местной дикции мог бы позавидовать Курт Кобейн, если бы дожил до выхода сего шедевра в свет.

К тому же здешние звуки вызывают легкий приступ дежа-вю: то ли они перебрались в Stronghold 2 из первой части, то ли просто были записаны в том же стиле.

Firefly Studios собственными руками испортила серию. Вторая часть недотягивает ни до легендарной предшественницы, ни до аддона. Кампания откровенно скучная, скирмиш однообразный, а техническое исполнение довольно посредственное. Игра рекомендуется только фанатам осад, которые тут реализованы неплохо, или любителям изучения замковой жизни. Всем остальным лучше в очередной раз пройти первую часть – она гораздо интересней.

Если Stronghold вам понравилась, а Stronghold 2 нет, то пройдите еще раз

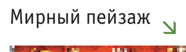
Stronghold: Crusader **ДПК 11/2002**

ФОРМУЛА ИГРЫ

Stronghold + 3D – обаяние = **Stronghold 2**



Одна из первых вражеских крепостей. Смотрится внушительно



Мирный пейзаж



Приятного аппетита, лорд



Добрую половину игры можно провести, не отрываясь от глобальной карты

Порой доблестная кавалерия уже не в силах переломить ход битвы

ФОРМУЛА ИГРЫ

Серии Total War + Civilization + Age of Empires = **Empire Earth 2**

ПАСПОРТ

Empire Earth 2

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Mad Doc Software
Издатель Vivendi Universal Games
Web-сайт www.empireearth2.com

Mad Doc Software
Компания Mad Doc, до сих пор занимавшаяся аддонами и дополнениями, умудрилась выпустить удивительно самодостаточный продукт. На очереди амбициозная смесь MMORPG и шутера для платформы X-Box.
Игры Dungeon Siege: Legends of Aranna, Empire Earth: The Art of Conquest, Star Trek: Armada II, Jane's Attack Squadron
Проекты Citizen Zero (Xbox)
Web-сайт www.maddocsoftware.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Тысячелетия истории в одной игре

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Проработанная дипломатия; управляемая пауза в одиночном режиме; замечательный скирмиш

– Надоедливая погода; изобилие ошибок; излишне быстрая смена эпох

D-Day глазами Mad Doc Software



Маленькие эпохи больших империй

Михаил Зинченко

Планета кружилась, сменяя солнечный свет великой тьмой ночи; ветра – что лета, что зимы – были прекрасны, и светлая пыльца летела легкими облачками над океанами
Урсула Ле Гуин. Безграничней и медлительней империй

Исторические стратегии в идеале делятся на два класса: отполированные до блеска посвящения определенной исторической эпохе и неповоротливые монстры, охватывающие всю историю человечества. И если первые с максимально возможной щепетильностью воспроизводят времена Римской империи, феодальной Японии или Наполеоновских войн, то вторые позволяют себе изрядные вольности. Однако этим колоссам хочется простить все их неуклюжести именно за глобальность происходящего. И пусть затерявшийся в эпохах отряд кавалерии все еще норовит утыкать копьями танковую колонну, овчинка все равно стоит выделки.

По большому счету, у Empire Earth 2 всего два недостатка. Очень тяжело пересилить себя и не стереть ее с винчестера в первый день игры, но еще тяжелее – оторваться от нее на следующий. Остальное – лишь элементы дизайна. Невзирая на довольно средний уровень графического исполнения, весьма неуклюжий интерфейс и множество ошибок еще на этапе обучающих миссий, игра более чем хороша.

Сказать, что Empire Earth 2 недружелюбна к новичкам в жанре – все равно что назвать белого медведя чуть подросшим хомячком. Так, в известный стратегический круговорот «камень–ножницы–бумага» вовлечены шесть (!) типов войск. И как только все они сойдутся в битве, вас не спасет даже управляемая пауза одиночного режима. Происходящее на экране подразумевает, что за миг до того, как бросить силы против неприятеля, игрок уже четко видел исход битвы. В противном случае остается лишь извлекать остатки разгромленной армии из образовавшегося нагромождения пикселов.

В игре представлены 15 исторических и не очень эпох: от каменного (10 000 лет до н. э.) до синтетического века (2230 н. э.). Пугает лишь скорость, с которой они сменяют друг друга. Стоит чуть зазеваться – и передовые разведывательные отряды нашей доблестной кавалерии попадут под ковровые бомбардировки авиации противника. Что по меньшей мере неприятно, принимая во внимание полную невозможность дать на этом этапе достойный отпор.

К списку 14 присутствующих цивилизаций имеются некоторые претензии. Европейские нации разработчиками практически позабыты (их всего пять, вместе с Римом и Грецией), тогда как всевозможная экзотика представлена в полном объеме. Создается впечатление, что игра делалась нарочито для услады американского, немецкого и британского потребителя. Да и уникальность каждой отдельно взятой цивилизации достаточно условна. По влияющим на игровой процесс бонусам можно четко определить лишь принадлежность к определенной группе – арабской, азиатской, индейской или европейской.

Кампания позволяет «пережить» некоторые этапы из истории трех цивилизаций (древнее корейское государство до VII века н.э., Германия XIII–XIX вв. и США с XIX по XXI в.). Также присутствует возможность переиграть некоторые ключевые моменты – набивший оскомину D-Day как за немцев, так и за американцев – или вникнуть в глубину исторических перипетий Китая III в., времен Трех Королевств и конфликта между Ву и Вей. Так что достойной альтернативы режиму скирмиша практически не наблюдается. Благо богатые возможности настройки последнего с лихвой перекрывают все недостатки кампании.

Дополнительные элементы существенно оживляют игровой процесс. Дороги и мосты облегчают переброску войск из одного региона в другой и решают извечную проблему нахождения пути искусственным интеллектом. А функция экономического, военного или имперского превосходства (нас даже венчают соответствующей короной!) дает ограниченные по времени бонусы, увеличивающие эффективность действий выбранного вида войск или добычи определенного типа ресурсов. Не возведенные вовремя береговые батареи обернутся неожиданным десантом с моря, а грамотно расположенные системы ПВО станут непреодолимой преградой для атаки вражеской авиации. В любом случае, выиграть даже локальное противостояние возможно, лишь обладая всей необходимой информацией о противнике в данном регионе, а недостаток войск одного какого-то класса может оказаться именно тем фактором, который изменит ход боя.

Приятно, что игрока не перегружают ненужными заботами. К примеру, расставить приоритеты в добыче ресурсов можно с помощью пары щелчков мышью, что избавит от назойливой инспекции каждого поля, лесопилки и урановой шахты.

Созревшую в голове идею захвата вражеских территорий можно оформить в красивый план со стрелочками и комментариями и отправить союзникам. Или лишь одному из союзников, на все воля полководца. Нельзя сказать, что компьютерные сотоварищи следуют подобным планам на 100%. Однако, согласившись с ними, определенной стратегии все же придерживаются, и этого в большинстве случаев вполне достаточно. Ну а в мультиплеере подобная система просто незаменима, в особенности если союзник из плоти и крови сидит не за соседним столом.

Очень практичной оказывается возможность задавать степень «прозрачности» границ для союзных и нейтральных государств. Теперь, запретив пересекать границы своей империи всем, кроме торговых караванов, мы можем не опасаться нарушения хрупкого мира как раз в тот момент, когда около нашей столицы «случайно» будет проходить парад достижений военно-промышленного комплекса недавнего союзника.

А вот погодные условия, пусть даже и влияющие на игровой процесс, являются тем эффектом, который хочется отключить сразу и навсегда. Спору нет, легкий снежок добавляет картинке шарма. Однако идущие в комплекте тучи тут же превращают происходящее в турецкую баню, где практически на ощупь и только в режиме паузы можно выудить заблудившегося в тумане подобно мультяшному ежику шпиона или священника.

Музыкальное и звуковое сопровождение ненавязчиво. Его просто перестаешь замечать после первых десяти минут игры, но, честно говоря, большего и не требуется.

И если вы готовы смириться с бодро марширующими по океанскому дну парашютистами, фабриками, выдерживающими пару прямых ядерных ударов, и лучниками, отправляющими на дно подводную лодку, попробуйте потратить день-другой на дегустацию Empire Earth 2. Те, кому игра придется по душе, могут смело вычеркивать из своего календаря следующие несколько месяцев. Только не говорите потом, что мы вас не предупреждали. А вот нас, например, уведомить забыли, поэтому в ближайшее время просьба не беспокоить.



С каждой новой эпохой война становится все более игрушечной

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Лучшей находкой игрового интерфейса является режим *окно в окне*, напоминающий функцию модного телевизора. Задав шесть наиболее важных точек на карте, простым нажатием *F1–F6* мы переключаемся между ними, не отрываясь от основного действа. Теперь какая-нибудь опасная переправа может быть постоянно перед глазами, что позволит не пропустить танковый прорыв или неожиданную атаку боевых слонов.

Морской бой. Почти в школьном понимании этого слова

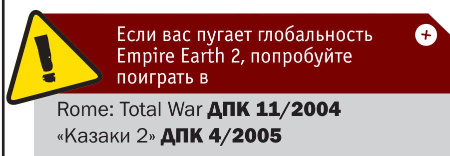


Еще пару ядерных ударов, и стена недоверия рухнет





Морозное китайское утро



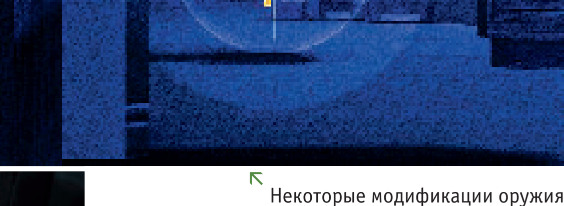
Если вас пугает глобальность Empire Earth 2, попробуйте поиграть в

Rome: Total War **ДПК 11/2004**
«Казаки 2» **ДПК 4/2005**



ФОРМУЛА ИГРЫ

Unreal – атмосфера + бредовый сюжет = **Pariah**



Некоторые модификации оружия действительно полезны – как вот это улучшение оптического прицела

Это один из самых симпатичных в игре пейзажей

ПАСПОРТ

Pariah

Жанр first person shooter
Разработчик Digital Extremes
Издатель Groove Games
Web-сайт www.pariahgame.com

Digital Extremes
Сейчас уже мало кто помнит, что Digital Extremes начинала свою творческую деятельность с создания... пинбола для Epic MegaGames под названием Epic Pinball. В процессе работы над его сиквелом часть разработчиков переключилась на проект, ставший впоследствии одним из лучших шутеров «всех времен и народов» – Unreal.
Игры Unreal, сериал Unreal Tournament, Adventure Pinball: Forgotten Island
Проекты Dark Sector
Web-сайт www.digitalextremes.com

Почему-то все игры на технологии Unreal выглядят одинаково. И лишь SWAT 4 является приятным исключением



«Поймай меня, если сможешь»

Сергей Светличный

– Иван Васильевич, когда вы говорите, создается впечатление, что вы бредите...
к/ф «Иван Васильевич меняет профессию»

Признаться, «Парию» у нас в редакции ждали. И хоть предрелизные скриншоты не поражали воображение своей графикой, имя разработчика оправдывало все. Digital Extremes – это создатели легендарного Unreal, игры с самым большим wow-фактором всех времен и народов. Момент выхода из тесных коридоров разбившегося космического корабля на природу неземной красоты в прямом и переносном смысле слова не забудется никогда и, что самое главное, уже никогда не повторится. С тех пор появилась масса игр с куда более навороченной графикой, однако «нереальные» небо, вода, флора и фауна той планеты так и останутся непревзойденными и самыми-самыми. Именно поэтому новую игру от Digital Extremes мы ждали с тщательно скрываемой надеждой: если Pariah и не повторит, то хотя бы приблизится к Unreal. Да, конечно, «Цифровые Экстремумы» все это время не сидели сложа руки и пекли разнообразные Unreal Tournament, как горячие пирожки, однако сетевой шутер – одно, а одиночная игра с сюжетом и атмосферой – совсем другое.

К сожалению, эту простую истину разработчики, похоже, совсем забыли. Равно как и не учли, что нынче уже не 1998 г. и что все эти семь лет игровая индустрия не стояла на одном месте. В итоге у них получилось что угодно, но только не продукт, достойный надписи на коробке «Новая игра от создателей Unreal».

Итак, в первую очередь можно забыть об атмосфере. Гениальный дизайн уровней в Unreal (во всяком случае, бывший таковым в конце 90-х) тут и близко не лежал. И если открытые пространства выглядят еще довольно неплохо (не считая воды – она тут просто ужасна, и в технологическом плане является шагом назад по сравнению с первым Unreal), то внутренние помещения не выдерживают никакой критики. При прохождении Pariah создается впечатление, что вернулись времена пустых ангаров, абстрактных залов непонятного назначения и ведущих в никуда коридоров, скармливаемых нам level-дизайнерами со стандартным оправданием «все типичные инопланетянские космические базы именно так и выглядят». Не поверите, но особо клинические случаи мне лично очень сильно напоминали приснопамятный российский «DOOM-киллер» – Kreed. Не удивлюсь, если выяснится, что уровни для Digital Extremes по аутсорсингу делали в Воронеже. В общем, атмосферы здесь даже меньше, чем в Unreal II: The Awakening, т. е. почти полный ноль. И если поначалу остатки былого величия иногда заметны, то чем дальше вы продвигаетесь по игре, тем менее они ощутимы.

С чисто технологической точки зрения графика может быть оценена где-то на «четыре с минусом» – все же «движок» Unreal последней версии испортить довольно проблематично. И хотя разработка под две платформы (ПК и Xbox) сказалась на количестве и качестве спецэффектов, все же в целом Pariah выглядит довольно прилично (и заодно оказывается не особо требовательной к «железу»).

Геймплей. Меня сейчас забросают тухлыми яйцами, но я всегда считал, что он был одной из самых слабых сторон первого Unreal. Не скажу, что

он там плохой, скорее он не настолько хорош, как другие составляющие. В случае с Pariah положение дел не изменилось. Играбельность у нее не представляет из себя абсолютно ничего выдающегося, а ряд нюансов, доставшихся компьютерной «Парии» по наследству от Xbox-версии, лишь усугубляют и без того безрадостную картину. Нулевой искусственный интеллект, сохранение по чекпойнтам, огромный прицел, пресловутая система отображения здоровья главного героя в виде четырех (с возможностью наращивания до шести) самовосстанавливающихся кубиков... Хорошо хоть, нет трех жизней и боссов в конце каждого уровня.

Монотонность игрового процесса (мчимся по коридору и отстреливаем всех выбегающих нам навстречу монстров) разработчики постарались все-таки чуть-чуть разнообразить. К сожалению, для этого использовались чисто косметические средства – разбросанные во всяких укромных местах «апгрейды» для оружия (из-за чего приходится заглядывать за все ящики и лазить по вентиляционным шахтам, тщательно проверяя все тупиковые ветви) да предоставляемая несколько раз за всю игру возможность прокатиться с ветерком на различных видах транспортных средств (здравствуйте, Halo/UT2004/Tribes Vengeance). Оружие, кстати, абсолютно не сбалансировано, что особенно больно бьет по многопользовательскому режиму. Плазменная винтовка просто ужасна, например, а едва ли не половина всех модернизаций совершенно бесполезна.

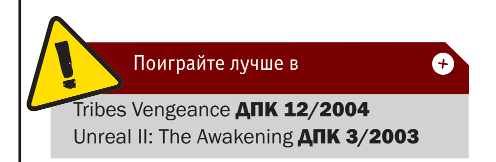
Постепенно мы подобрались к самому больному месту «Парии» – сюжету. Как бы так помягче выразиться... Он тут, похоже, есть. Точнее, даже не так: игра явно задумывалась как имеющая сюжет. Вот только все то безобразие, которое мы наблюдаем в Pariah, сколько-нибудь связной сюжетной линией не обладает. Завязка еще более или менее приемлемая. Главный герой – доктор, перевозящий симпатичную молодую девушку, зараженную смертельно опасным вирусом. В результате форс-мажорных обстоятельств корабль терпит крушение и совершает аварийную посадку на некую планету (знакомое начало, не правда ли?), девушка сбегает и попутно по вине одного из сопровождающих заражает доктора этим самым вирусом (заболевшие... просто взрываются, во как!).

А вот дальше начинается просто бессвязный бред. Практически всю игру мы гоняемся за девушкой, которая по непонятной причине все время от нас убегает. Неожиданно объявляются противоборствующие силы, активно участвующие в происходящих событиях, мотивация поведения персонажей меняется непостижимым образом, а их поступки определяются, похоже, исключительно необходимостью хоть как-то связать то, что было на предыдущем уровне, с тем, что будет на следующем. Как вам объяснение предательства главного героя посреди игры: его-де с самого начала шантажировали, угрожая лишить жизни его дочь, – при том что ни о шантаже, ни даже о факте существования какой-то там дочери до сих пор не было ни слова? Совершенно очевидно, что эта чушь была придумана лишь для того, чтобы объяснить, как Карина (та самая девушка с вирусом) попала в плен одной из преследующих ее группировок, как только мы ее отыскали. Примечательно, что после окончания игры и ознакомления с развязкой вопросов возникает даже больше, чем в процессе прохождения, а если вы попытаетесь счастья и посетите форумы, посвященные Pariah, то получите массу удовольствия от веток, где идет обсуждение сюжета.

В общем, вывод неутешителен: советовать «Парию» я могу только тем, кто уже прошел все другие шутеры, вышедшие за последний год, и готов играть во что угодно, лишь бы оно было от первого лица и выглядело более или менее симпатично.



Дизайн уровней зачастую оказывается ниже всякой критики

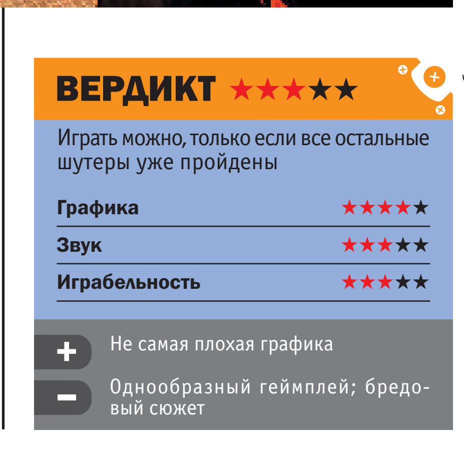

Поиграйте лучше в

Tribes Vengeance **ДПК 12/2004**
Unreal II: The Awakening **ДПК 3/2003**

Здравствуй, первый Unreal



Разработчики не балуют игрока разнообразием противников


ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Играть можно, только если все остальные шутеры уже пройдены

Графика	★★★★☆
Звук	★★★☆☆
Играбельность	★★★☆☆

\+ Не самая плохая графика

– Однообразный геймплей; бредовый сюжет

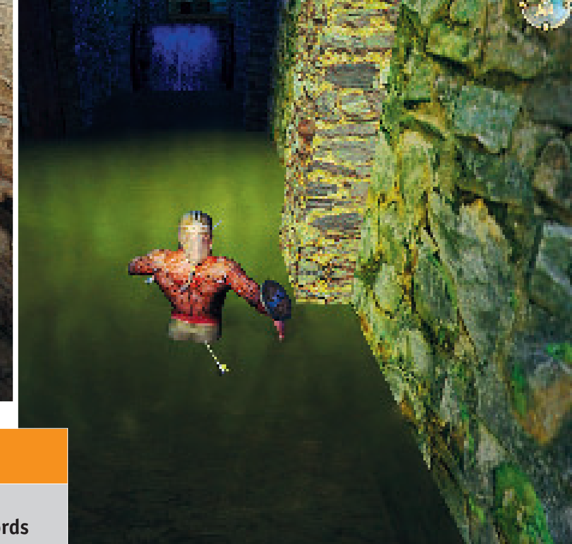


Если вы любите помахать мечом, то попробуйте

Elder Scrolls III: Morrowind **ДПК 7/2002**
Mount and Blade **ДПК 6/2005**

Slam down!

Ай-ай-ай... Ну кто же так стреляет!



ПАСПОРТ

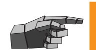
Dungeon Lords

Жанр RPG
Разработчик Heuristic Park
Издатель DreamCatcher
Web-сайт www.dungeonlordsgame.com

Heuristic Park
Независимая студия Heuristic Park была открыта 10 лет назад, в 1995 г. Ее главным дизайнером и идейным вдохновителем является D.W.Bradley, известный по серии Wizardry, а в частности пятой, шестой и седьмой частям.
Игры Wizards & Warriors
Проекты нет данных
Web-сайт www.heuristicpark.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

(hack + slash + раскачивание персонажа) × fun factor = **Dungeon Lords**



ВЕРДИКТ ★★★★★



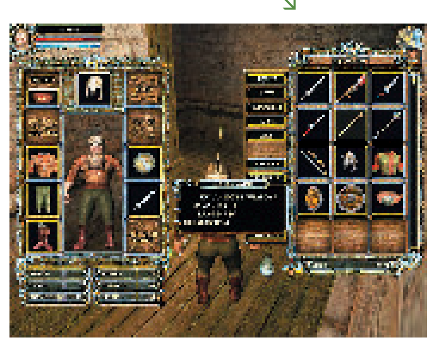
Очень динамичная и продуманная hack'n'slash RPG

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Хорошая боевая система; много способов развития персонажа; динамичный геймплей

– Посредственная графика; отсутствие быстрого сохранения; слабый сюжет

Так выглядит инвентарь – незамысловатый и бездонный



Kill 'em all

Дмитрий Шишов

Некогда жанр RPG был очень серьезным, и далеко не все разработчики брались делать подобные игры. Ведь надо было тщательно проработать (или купить) ролевую систему, придумать сильную сюжетную линию и в меру приправить все это сбалансированными и зрелищными боями. Такие игры были в моде и приносили своим творцам баснословные барыши. Но их слишком трудно создавать. И тогда кто-то впервые решил поставить ролевые игры на конвейер, выведя новую, более простую формулу их успеха. Для начала упростили ролевую систему, сократив количество умений персонажа до самых необходимых навыков. Сюжет и мир превратили лишь в предлог, которым нас за уши протаскивают через всю игру, заставляя истреблять полчища врагов. А дабы разнообразить игровой процесс, нам предлагают пребывать в постоянном поиске новых, более смертоносных, более магических и еще более уникальных вещей. Так появился первый Diablo...

С тех самых пор никто не пытается создать сложную, но интересную ролевую игру. Зачем, если основная масса игроков больше ценит незамысловатость и динамичность. Одним из первых это понял наш любимец Брэдли. Во многом именно ему обязана своей незыблемой славой Wizardry – одна из самых популярных некогда серий RPG. Позже, возглавив никому не известную студию Heuristic Park, Брэдли выпустил еще одну эпохальную игру – Wizards & Warriors. Пользуясь все той же формулой успеха, ему удалось вновь покорить общественность простотой своего творения и заставить рвать на голове волосы поклонников классических ролевых игр. И вот спустя пять лет Брэдли возвращается на сцену со старыми песнями на новый лад.

Dungeon Lords – стандартная эпическая hack'n'slash RPG. В основе сюжета лежит история фэнтезийного мира, власть над которым пытаются захватить силы тьмы. Вашему герою, как это бывает довольно часто, предлагают помешать злым и коварным магам одержать верх над ничего не подозревающими смертными. Игра не претендует на оригинальность в плане сюжетной линии, но, как говорилось выше, это не так уж и важно. Значимо то, как и чем мы будем сражаться и на каких, собственно, условиях. А условия здесь созданы почти идеальные. На наше рассмотрение, кроме стандартных рас людей, эльфов и гномов, предлагаются несколько совершенно неожиданных вариантов. Так, например, нам дают возможность сыграть за тролля, вульфина, ящероподобного заура или экзотичного ургота. Предложение, сразу скажем, необычное, но весьма оригинальное. Целесообразность выбора той или иной расы целиком и полностью зависит от вашего личного предпочтения, так как никаких ограничений для разных представителей по ходу игры обнаружено не было. Среди доступных классов персонажей такого разнообразия нет. Их всего четыре: адепт (клирик), воин, вор и маг. Но по мере прохождения игры вам откроется целая ветка дополнительных up- и master-классов. А учитывая гибкость ролевой системы, вы вполне сможете создать свою собственную вариацию умений на тему непобедимого боевого мага. Что, между прочим, немаловажно –

большинство заклинаний «на бумаге» выглядят достаточно серьезно, а на практике оказываются бессильными против огромных полчищ врагов. Поэтому физическая сила для мага в Dungeon Lords так же важна, как и магическая.

Прохождение, как и положено жанру, завязано на квестах. В основном линейных и сюжетных, которые вкладываются в обычную схему «пойди туда, убей всех, принеси это». Побочных миссий очень мало, и все они незначительны. А к диалогам в Dungeon Lords вообще нельзя относиться серьезно по причине их сильного упрощения. В стиле Morrowind общение сводится к набору ключевых фраз, на которые реагируют NPC, выдавая очередную порцию монологов. Радует возможность вступления в различного рода гильдии и организации. Это дает нашему герою некоторые дополнительные привилегии и бонусы.

Но диалоги – не самая сильная сторона игры. Непрекращающиеся бои – вот что заставит вас часами сидеть у монитора и впечатывать клавиатуру в стол. Именно в уничтожении врагов заключается вся суть Dungeon Lords. Поверьте, способов и возможностей для этого уйма. Каждый боевой навык, каждое оружие имеет свои комбо-удары. И чем больше вы прокачиваете владение этим оружием, тем больше комбо вам открывается. Благо врагов не счесть, и потому опыт льется рекой. Брэдли вывел новый закон жанра: если персонаж не находится в «нейтральной» зоне, то каждые 30 секунд, вне зависимости от обстоятельств, на него должны нападать. Желательно толпой и с криком. Заканчивается здоровье? Не беда – парочка лечебных зелий, и вы вновь готовы к бою. Закончились и они? Не стоит бояться смерти – одно нажатие кнопки, и вы воскресните, потеряв при этом незначительное количество навыков. Так что, как видите, никто и ничто не сможет помешать вам выйти победителем. На то и герои. А о количестве всевозможных вещей, доспехов и оружия я даже говорить не стану – их столько, что хватило бы на десяток фэнтезийных игр.

Приятному времяпрепровождению способствует очень удобное управление и вид от третьего лица, с возможным зумом камеры. Но вот с графикой Heuristic Park опоздала где-то на годик-полтора. Обидно, если бы не это, Dungeon Lords могла бы претендовать на более высокую оценку. Кроме графики, сильно расстроило отсутствие быстрого сохранения и загрузки игры, что выглядит на сегодняшний день весьма странно. Учтите также, что никакого обучения в игре нет – все познается методом проб и ошибок. Звук и музыкальное сопровождение на высоте и прекрасно вписываются в общий антураж, чего нельзя сказать о некоторых моделях персонажей. Я, например, долго смеялся над гоблином, впряженным в римскую колесницу с неким подобием тяжелого арбалета на носу, который гордо именуется goblin ballista.

Но, несмотря на некоторые недостатки, цель Dungeon Lords была достигнута. Установив игру, вы проведете с десяток часов, остервенело круша и убивая различных тварей и доказывая свое превосходство каждому встречному. Поэтому редакция журнала настоятельно рекомендует любителям классических CRPG не беспокоиться, а всем остальным – обязательно поиграть в Dungeon Lords.



Что может быть приятней после битвы, чем собрать золото с трупов

Аллюзия на «Властелина Колец» – бой гнома против гоблинов и прирученного ими тролля





Охранники, уткнувшиеся лбами. Кому они говорят «Keep moving», осталось загадкой

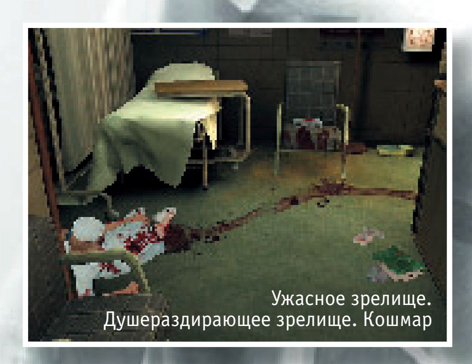






Я знаю, во что вы играли этим летом

Богдан Бондарь



Ужасное зрелище. Душераздирающее зрелище. Кошмар



Кто к нам с темнотой придет, тот от огня и погибнет



Что это такое свисает с потолка? Надо подойти поближе, разглядеть

ПАСПОРТ

Obscure

Жанр survival horror
Разработчик Hydravision
Издатель MC2-Microids
Web-сайт www.obscure-game.com

Hydravision
Компания была основана в декабре 1999 г., ее офис расположен во Франции. За время своего существования Hydravision успела напечатать серию ролевых книг-игр Zombies, выпустить Obscure для PS2, Xbox и PC, а также начать работу над игрой Project II.
Игры нет
Проекты Project II
Web-сайт www.hydravision.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

Resident Evil + х/ф Faculty + Г. Ф. Лавкрафт = **Obscure**



Если хочется еще чего-то пугающего, рекомендуются

серия Resident Evil; серия Silent Hill и вообще, следует купить Sony PlayStation 2

Эх, молодежь! В критических ситуациях, когда Землю-матушку поджаривают лазерами злобные зеленые алиены, когда зомби разгромили любимый город и уже подбираются к единственному оплоту уцелевших граждан, когда сумасшедший, но все же очень талантливый ученый хочет покорить мир с помощью очередного безумного изобретения или просто когда маньяк, нацепив идиотскую маску, шастает по району с мачете, тинейджеры не уподобляются взрослым. Те дрожащими пальцами пытаются попасть по заветным кнопкам «911» или звонят напрямую в ФБР агентам Скалли и Малдеру, кричат в трубку об опасности, затем забираются в клозет и, пугаясь каждого шороха, ждут там приезда бравых спасателей. Студенты же, игнорируя пословицу о девушке Варваре, которая благодаря своей пытливости лишилась органа обоняния, лезут в эпицентр событий, выясняют причину угрозы, показывают нарушителям спокойствия, почем фунт сладкого, рушат тиранию зла и возвращаются под аплодисменты спасенных мирных жителей. Справедливости ради следует отметить, что по канонам жанра несколько молодых искоренителей нечисти (а иногда и почти все) погибают в неравной схватке.

Именно на любознательности студентов и строятся «молодежные ужастики». Однако, часто появляясь на киноэкранах, этот жанр почти не заглядывает в края электронных развлечений. «Непорядок!» – решили ребята из компании Hydravision, засучили рукава и выпустили для PS2, Xbox и PC игру Obscure. И надо сказать, у них получился действительно правильный teen survival horror.

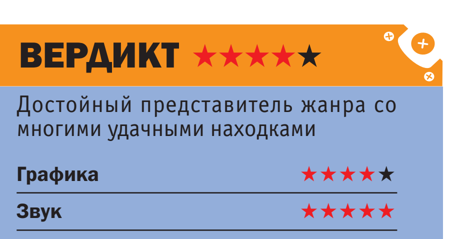
Во-первых, стиль игры практически повторяет незабвенную Resident Evil. Камера показывает действия игрока из заранее выбранной точки. Персонаж входит в комнату, разносит в пыль одного-двух монстров, собирает аптечки или патроны, отыскивает рычаг, с помощью которого сможет открыть потайную дверь в предыдущем помещении и там найти кое-какие документы, проливающие свет на происходящее, и ключ, что отопрет решетку в конце коридора. Никаких зубодробительных головоломок, разумный баланс загадок и боевых сцен, монстры, время от времени неожиданно нападающие на нас из пролома в стене, – именно это и требуется от игры жанра horror. Сюжет не является чем-то доселе невиданным, однако он достаточно интересен – в вас постоянно поддерживается желание посмотреть, что произойдет в конце всей этой истории.

Во-вторых, отлично выбрано место действия. События разворачиваются в типичной американской школе, выстроенной столетие назад. Мрачные двухэтажные здания по периметру центрального двора, толстые дубовые двери, вековой паркет, скрипящий при каждом удобном случае, недостаточное освещение, из-за которого пугающий полумрак будет нашим постоянным спутником, – все это нагнетает атмосферу страха.

В-третьих, в нашем распоряжении не один герой, а пять молодых людей, существенно различающихся стилем поведения. Вдобавок каждому из них разработчики подарили какую-нибудь уникальную способность, не так уж сильно влияющую на прохождение игры, однако добавляющую персонажам колоритности. Так, Джош, школьный репортер, может с уверенностью заявить, все ли предметы собраны в данной комнате или все же где-то под шкафом остался незамеченным полезный бонус. Эшли, местная красавица, не лыком шита и представляет собой бой-бабу, которая только и ищет случая подраться; ее осо-

бенностью являются улучшенные боевые характеристики. Стэн, забияка и хулиган, намного быстрее остальных членов команды с помощью огрызка проволоки вскрывает запертые двери, комоды, бюро и тумбочки. Разумеется, если бы вся эта шайка-лейка устраивала променад по школе в полном составе, получился бы не ужастик, а цирк с конями, поэтому нам дозволено вести расследование командой только из двух человек, остальные дожидаются встречи где-то неподалеку. И вот тут всплывает еще одна интересная особенность Obscure. Мы можем играть одним из ребят, оставив управление другим на совести AI (и следует признать, делает он это совсем неплохо), а можем позвать друга Васю с пятого этажа, усадить его рядом с собой перед клавиатурой и устроить кооперативное прохождение, плечом к плечу расправляясь с пачками монстров. При всем при этом не стоит забывать, что по канонам жанра молодежных ужастиков хотя бы один из участников партии просто обязан умереть в страшных муках. Поэтому когда какой-либо персонаж погибает от укусов монстра, игра не заявляет, что она закончена, а просто предлагает заполнить вакантное место одним из оставшихся героев. Цинично, но зато точно соответствует слову survival в обозначении жанра. К тому же геймеры, особо заботящиеся о своих подопечных и не позволяющие никому из участников партии скончаться, будут вознаграждены альтернативным финалом.

Графика звезд с неба не хватает, однако стоит немного выше отметки «средняя». Школьные классы поражают обилием деталей, грамотное сочетание скудного освещения и густых теней отлично скрадывает недостатки кроссплатформенной направленности проекта, с моделями же героев и разнообразием местной фауны дело обстоит не самым лучшим образом. Очень грамотно прикручена к игре физика – это, конечно, не Havok, но в целом она оставляет приятное впечатление.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Достойный представитель жанра со многими удачными находками

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличная музыка и звук; пугающая атмосфера; возможность кооперативного прохождения

– Неудобное управление; игра довольно короткая

Особой похвалы заслуживает музыкальное оформление. Каждой локации соответствует идеально подобранная тема, а как детский хор поет на латыни, вызывая полчища мурашек на коже, – это надо слышать. Отлично реализован и многоканальный звук: вокруг скрипят стены, вот в комнате слева кто-то застонал, над головой раздались быстрые шаги, далеко сзади разбилось что-то стеклянное. И хотя через некоторое время к такой звуковой встряске привыкаешь, поначалу она оставляет очень сильное впечатление.

Но, разумеется, есть в Obscure и недостатки. Уже порядком устаешь писать о кривом управлении в портированных и кросс-платформенных проектах, однако о нем все же приходится вспомнить – очень часто героев убивали только из-за того, что они очень неторопливо поворачивались или из-за смены положения камеры бежали прямо монстру в пасть. Хочется также посетовать и на недостаточное количество неожиданно пугающих моментов. И еще надо было бы вменить в вину игре ее малую продолжительность. Однако, несмотря на все эти недочеты, Obscure все же заслуживает внимания, и в нее обязательно стоит поиграть ценителям жанра, а вот остальным – по желанию.



Любители панцу-панцу будут довольны

GameПрофи 2005

Вы считаете себя знатоком компьютерных игр? Докажите!

Вопросы 5-го тура



1 «Братья Пилоты 3D-2. Тайна клуба собаководов»

Что общего у Дяди Федора с Шефом и Коллегой?



2 «Койоты. Закон пустыни»

Какую культовую для игроков в DOOM книгу иллюстрировал Тимур Муцаев, создавший образы главных героев «Койотов»? Кто автор этой книги?



3 «Миротворцы: Возмездие»

Назовите религии, официально признанные в стране, где происходит действие игры «Миротворцы: Возмездие».



4 «Серп и Молот»

Кто и когда утвердил серп и молот в качестве государственной эмблемы СССР?



5 «Танкисты Второй мировой»

Сколько танков M4 «Шерман» было произведено в США в годы Второй мировой войны?

1С:Мультимедиа



Присылайте ответы с темой сообщения «GameПрофи» электронной почтой по адресу gameprofi@itc.ua до **15 июня 2005 г.** Не забудьте указать в письме свои фамилию, имя, отчество, а также точный почтовый адрес.

Правильные ответы на вопросы прошлого тура

1. ГШ-30 с боекомплектом 200 (250) снарядов калибра 30 мм

2. Jaguar, Thorn, Shadow, Pyros, Electra, Chronos, Katana, Shredder, Flail, Gargoyle, NOVA (только в турнире)

3. Форт Лодердейл, штат Флорида (Москва, 1-й Волоколамский проезд, д.10а, стр.5.)

4. 5 – Иосип Броз Тито, Михал Роля-Жимерский, Дуайт Дэвид Эйзенхауэр, Бернард Лоу Монтгомери, Михай I

5. Стэн Ли – Iron Man, The Incredible Hulk, Daredevil, The X-Men, The Fantastic Four



№6/2005 Домашний ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Правильный Diablo

Олег Данилов

ПАСПОРТ

Guild Wars

Жанр MMORPG
Разработчик ArenaNet
Издатель NCsoft
Web-сайт www.guildwars.com

ArenaNet
Компания, субсидируемая небезызвестным корейским издателем NCsoft, создана в 2002 г. людьми, принимавшими участие в разработке самых популярных игр Blizzard – WarCraft, StarCraft и Diablo. ArenaNet собирается выпускать только платформонезависимые online-игры. Guild Wars – дебютный проект студии.
Игры нет
Проекты нет
Web-сайт www.arena.net



ВЕРДИКТ ★★★★★

Самая красивая и драматичная многопользовательская RPG; к сожалению, это не совсем MMOG

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отсутствие помесячной оплаты; потрясающая графика и сюжет; интересная PvP-часть

– Все-таки это не полноценная MMOG

Ну что, скажите на милость, что могут сделать люди, всю жизнь проработавшие в Blizzard? Естественно, Diablo! Какой Diablo? Правильный! Единственно правильный Diablo – онлайновый! Так что ничего удивительного в том, что Guild Wars напоминает знаменитую action/RPG, положившую начало целому поджанру игр, нет. Слава Богу, напоминает лишь некоторыми элементами внутренней механики, а не внешне.

Осенью прошлого года мы уже публиковали preview на Guild Wars. В конце весны игра появилась на прилавках, так что теперь у нас есть возможность оценить полную версию. Что изменилось? С одной стороны, ничего, с другой – почти все. Во времена бета-версии пользователи загружали из Интернета крохотный, меньше 100 KB, клиент, а затем получали полный контент игры по мере открытия новых локаций – Streaming Technology в действии. Тогда мы, помнится, жаловались на то, что для отечественных каналов связи такой подход неприемлем. Берем свои слова обратно. Теперь игра поставляется на двух CD, а загружаются лишь оперативные исправления, новые локации, введенные в игру, и т. д. Благодаря применяемой технологии само понятие патча в Guild Wars отсутствует. Прямо во время игры незаметно для пользователя клиент выкачивает необходимые файлы, заменяя старые и добавляя новые предметы, карты, заклинания. За две недели игры я не заметил какого-либо падения производительности или задержек, вызванных Streaming Technology.

Более того, мы заявляем, что Guild Wars – самая подходящая MMOG для отечественного рынка. Дело в том, что за пользование online-сервисом не требуется платить ни копейки, достаточно лишь купить коробку. А раз в два-три квартала разработчики обещают выпускать большие обновления с новыми сюжетными линиями. Их можно покупать или не покупать, на базовой версии игры это никак не скажется.

Хотя мы продолжаем именовать Guild Wars MMORPG, это несколько не соответствует истине. На самом деле перед нами почти полный аналог Diablo при игре на Battle.net. Сотни тысяч человек одновременно находятся на одном и том же сервере, но общаться друг с другом, торговать, создавать пресловутые гильдии и т. д. они могут только в пределах городов и крепостей. Выход за их пределы, то ли просто для увеселительной прогулки по местности, то ли для выполнения сюжетной миссии возможен лишь в составе партии до восьми человек. Для них генерируется обособленная область, доступ в которую для остальных игроков закрыт. Конечно, это не даст вам такого богатства интересных ситуаций, случайных встреч

с другими игроками, как в полноценных MMOG, но в Guild Wars вы сможете ощутить себя вовлеченным в настоящее эпическое приключение с очень увлекательным и динамичным сюжетом, почти как в single player RPG. Ведь каждая сюжетная миссия заканчивается небольшим роликом на движке, в котором вы увидите себя самого, действующего на фоне грандиозных событий – войны человеческих королевств с дикими звероподобными Чаарами, армиями мертвецов и ренегатами-гномами.

По большому счету, Roleplay-часть игры – это не более чем классические RPG в кооперативном режиме. Зато для любителей PvP авторы припасли настоящие грандиозные сражения. Здесь на первый план выходят те самые гильдии, вынесенные в название. Можно, конечно, и в одиночку потренироваться в битвах 4 на 4, и даже поучаствовать в турнире в составе подобранной прямо в предмиссионных областях команды, и даже выиграть пару-другую боев, но... Той сыгранности, той взаимовыручки и дисциплины, которой отличаются бойцы одной гильдии, вы со случайными людьми не добьетесь. Ведь в грандиозных сражениях участвуют до шести команд по восемь человек в каждой плюс NPC. Здесь уже важны не только тактика и баланс команды, но и стратегия. Выжидание, обход, одновременная атака, отступление к своей базе. Больше всего турниры напомнили мне, как ни странно, Counter-Strike, в котором вместо action-механики применяется ролевая. И надо сказать, затягивают эти сражения не меньше, чем партии в Counter-Strike. Есть здесь и обычный Deathmatch команда на команду, и аналог Team Fortress, и нечто в стиле Capture the Flag, и Domination. Самое интересное, что компьютер сводит в одном бою команды не просто из разных стран, но и с разных континентов (бойтесь корейцев – страшные бойцы). Между прочим, существует в Guild Wars и русский клан (*www.guildwars.ru*), украинского, увы, пока что нет.

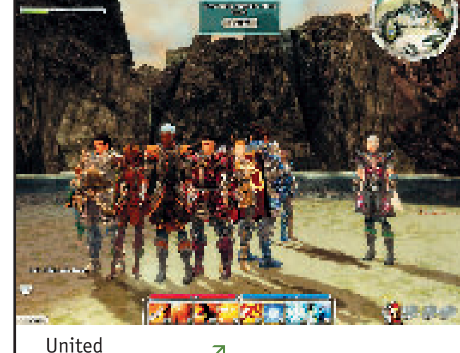
Насчет графики особо распространяться не буду, достаточно посмотреть скриншоты, чтобы все понять. Самая красивая MMORPG или даже просто RPG на сегодня. И, пожалуй, самая стильная. Естественно, имеется в виду только PC, приставки – это отдельная тема. Звук, кстати, тоже очень хорош.

Ролевая система оставила смешанное чувство. Это skill-based с возможностью выбора основной и дополнительной профессии, огромным количеством заклинаний и способностей, включая уникальные, получаемые за выполнение миссии и вынимаемые с помощью специальных умений из элитных противников. Все открытые на roleplay-сервере способности потом можно использовать в PvP или выбрать готового персонажа. Единственный минус системы – довольно слабое влияние на развитие персонажа, впрочем, я в данном случае могу и ошибаться.

Несмотря на засилье World of WorCraft, оригинальная Guild Wars продается весьма неплохо, и народу на обоих серверах более чем достаточно. Так что присоединяйтесь. Welcome to Guild!

Битва за Алтарь.
Сейчас еще желтые подойдут





United
colors of Benetton

С этой командой
я выиграл
двадцать боев
подряд

Аскалон еще цел
и безумно красив



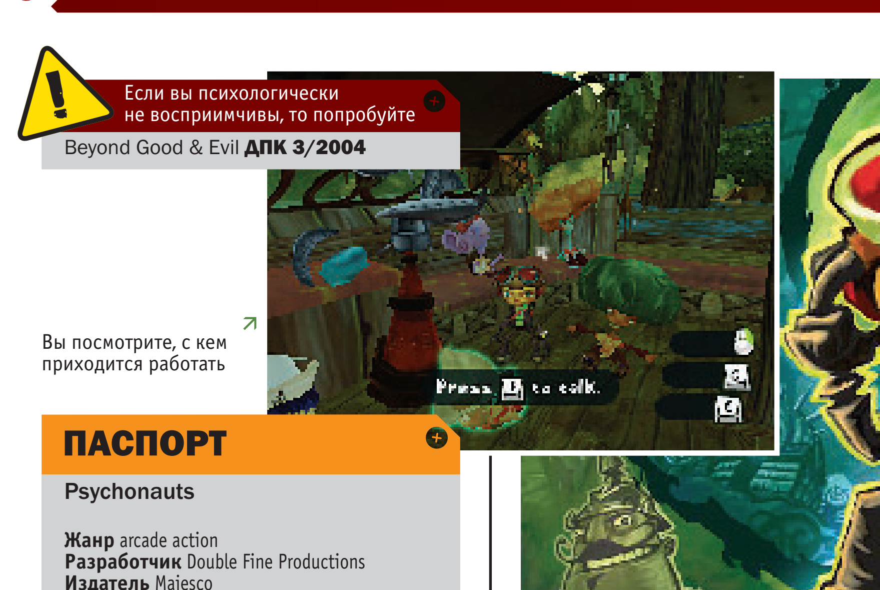
И началась война...

ФОРМУЛА ИГРЫ

Battle.net + Arena.net = **Guild Wars**

Если вы готовы платить каждый месяц, стоит поиграть в

World of WarCraft **ДПК 3/2005**
City of Heroes **ДПК 3/2005**



Если вы психологически не восприимчивы, то попробуйте Beyond Good & Evil **ДПК 3/2004**

Вы посмотрите, с кем приходится работать

ПАСПОРТ

Psychonauts

Жанр arcade action
Разработчик Double Fine Productions
Издатель Majesco
Web-сайт www.psychonauts.com

Double Fine Productions
Студия Double Fine Prod. основана летом 2000 г. Тимом Шафером (Tim Schafer). Вместе со своей командой, на счету которой были такие игры, как Grim Fandango и Full Throttle, он покинул Lucas Arts и обосновался в Сан-Франциско, где четыре года ушло на разработку Psychonauts. За это время игра сменила двух издателей и в итоге вышла под знаменем Majesco. К сожалению, это первый и последний известный проект студии.
Игры нет
Проекты нет данных
Web-сайт www.doublefine.com




I love squirrels

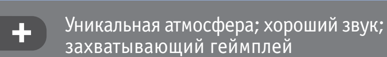
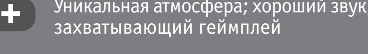




ВЕРДИКТ ★★★★★

Бесподобный аркадный экшн, безусловно, заслуживающий внимания

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Уникальная атмосфера; хороший звук; захватывающий геймплей

– Неудобное управление; средняя графика

ФОРМУЛА ИГРЫ

Аркадный экшн + атмосферность + неординарность = **Psychonauts**

Психоделика

Дмитрий Шишов

Бывают игры, которых совсем не ждешь, и уж точно никак не рассчитываешь, что их появление может стать чем-то новым в бесконечном потоке штампованых супер-пупер мегапроектов. Кроме того, иногда довольно сложно смириться с тем, что детская, на первый взгляд, игра с по-дурацки мультяшной графикой и аркадным геймплеем способна полностью завладеть вами вплоть до заключительного квеста. После чего вы еще долго будете пытаться осознать всю абсурдность того, что несколько последних вечеров посвящены такой примитивной забаве.

Psychonauts относится именно к этому типу игр. Ее отцом-основателем является Тим Шафер (Tim Schafer), ведущий разработчик непревзойденной Grim Fandango. Покинув стены родной Lucas Arts и организовав собственную студию Double Fine, он потратил четыре года на то, чтобы создать еще один яркий и неординарный проект. Вероятно, Psychonauts не добьется такого успеха, как ее предшественник, но точно сможет доставить море удовольствия всем, кто окунется в эту игру.

Кто же такие эти психонавты? Специально обученные секретные агенты, способные проникать внутрь человеческого мозга и выполнять там особые задания. Их отбирают еще в юном возрасте и тренируют в летнем лагере для детей с необычными ментальными способностями. Главный герой – парнишка с гордым именем Razputin, сбежав от своих родителей, сам находит этот лагерь и пытается влиться в ряды будущих «повелителей разума». Ему разрешают остаться с условием, что он получит на это согласие своего отца. Но странные вещи, творящиеся с другими учениками, не дают ему возможности связаться с родней, и Raz начинает расследование. В ходе своих поисков он встречает самых разных персонажей, знакомится с ними, путешествует по их сознанию, которое представляет собой уникальный, полный загадок мир, где наш герой сражается с порождениями человеческой фантазии, применяя свои необычные способности. И вся прелесть игры заключается в том, что каждое сознание таит в себе много неожиданностей.

Стилистика Psychonauts чем-то напоминает Beyond Good & Evil, хотя графика немного и не дотягивает до ее уровня. Некоторые спрайтовые объекты на фоне трехмерного мира и отличных спецэффектов смотрятся довольно убого. Радуют слух замечательные диалоги, приправленные изрядной порцией юмора, и легкая джазовая музыка. А вот что действительно способно подпортить впечатление от игры, так это не всегда удобный ракурс камеры, управление которой осложняется невозможностью отключить инвертирование осей мышки. Но привыкнуть со временем можно.

В общем, игра получилась довольно симпатичной, но что самое важное – чрезвычайно играбельной и необычной. Она не похожа ровным счетом ни на что. К тому же не часто нам удается порыться в чужих мозгах.



Олег Данилов

Эта музыка будет вечной...

Как вы яхту назовете, так она и поплывет. Прав был капитан Врунгель, но к его словам, как обычно, не прислушались. Дав локализации польской action/RPG Space Hack имя собственной мертворожденной игры, Snowball подписала ей смертный приговор. Впрочем, особых шансов у «Меркурия-8» и так не было. Уж очень формально в Rebelmind подошли к процессу переноса Diablo в sci-fi-будущее. В качестве оправдания авторы могут утешать себя тем, что портировать геймплей великой игры Blizzard в мир бластеров и космических кораблей не удалось никому. Хотя пробовали, надо сказать, многие.

Казалось бы, все сделано как надо. Луки и дротики заменяем бластерами. Вездесущие бочки – фетиш action/RPG – яйцами чужих. Деньги – батарейками, уровни – биосферами, магию – гэджетами, кольца – имплантами, и готово. После такой операции, по идее, геймплей должен выжить. Но, увы, он благополучно почил в бозе. Как говорится, не приходя в сознание.

Смертельно скучно становится уже после второй биосферы, то бишь шестого уровня, а ведь всего их в игре 45! Я честно дошел до пятнадцатого, но дальше мое терпение кончилось. Ландшафт и дизайн палуб корабля-тюрьмы меняются незначительно, монстры же размножаются клонированием. Есть тараканы синие, красные и зеленые. Есть плевальщики-всякой-гадостью тех же «светофорных» расцветок. Есть богомолы с мечами той же цветовой гаммы. Ну и так далее. Разработчики при этом утверждают, что у них в игре 87 типов монстров?! Зато на количество тварей они не поскупились – на каждом уровне их от двухсот до трехсот. Так что к концу пятнадцатого уровня я нашинковал более четырех тысяч уродцев и, честно говоря, умаялся.

Что больше всего привязывало нас к Diablo? Правильно – разнообразие оружия и брони. Сотни тысяч, миллионы наименований. Здесь же есть только три типа бластеров, вы будете смеяться... красный, синий и зеленый (прям RGB, а не RPG), мечи нескольких видов, палицы, пращи и луки. Собственно, все. Броня также не радует разнообразием, и, что самое обидное, выглядит она совершенно одинаково. Кроме того, разработчики, от большого ума, наверное, привязали появление новых типов оружия в магазине к уровню главного героя, так что ассортимент на самом деле еще меньше, а вся задача – выбор вашего любимого цвета.

Квесты не оригинальны и, опять-таки, строго дозированы – один на уровень. Сюжет не выдерживает никакой критики и просто наполнен штампами, слава богу, при локализации хоть текст и озвучку немного приукрасили. Графика средненькая. Разработчики намеренно запретили нам приближать камеру к герою, дабы скрыть то мизерное количество полигонов, которое ушло на его модель. Звук? Звук неплох, но однообразен.

Одним словом, ничего оригинального и заслуживающего внимания в «Меркурии-8» нет. Разве что название, вызывающее ностальгию.

P.S. Да, насчет «батареек» в заглавии статьи. Это валюта игры, и по совместительству и боеприпасы для всех типов бластеров.



Вот ты какой, дядя Степа

ПАСПОРТ

«Меркурий-8»

Жанр action/RPG
Разработчик Rebelmind
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор Snowball Interactive
Web-сайт games.1c.ru/mercury8/

Rebelmind
Эта польская компания была создана в 1999 г. На сегодняшний день она выпустила в содружестве с CDV всего две взрослые игры (и две детские), которые почему-то считает RPG.
Игры Timothy, Grom, Great Journey
Проекты A Fistful Of Gold
Web-сайт www.rebelmind.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

RPG Ultra-Lite – больше action, чем RPG. На любителя

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Локализация; звуковое сопровождение

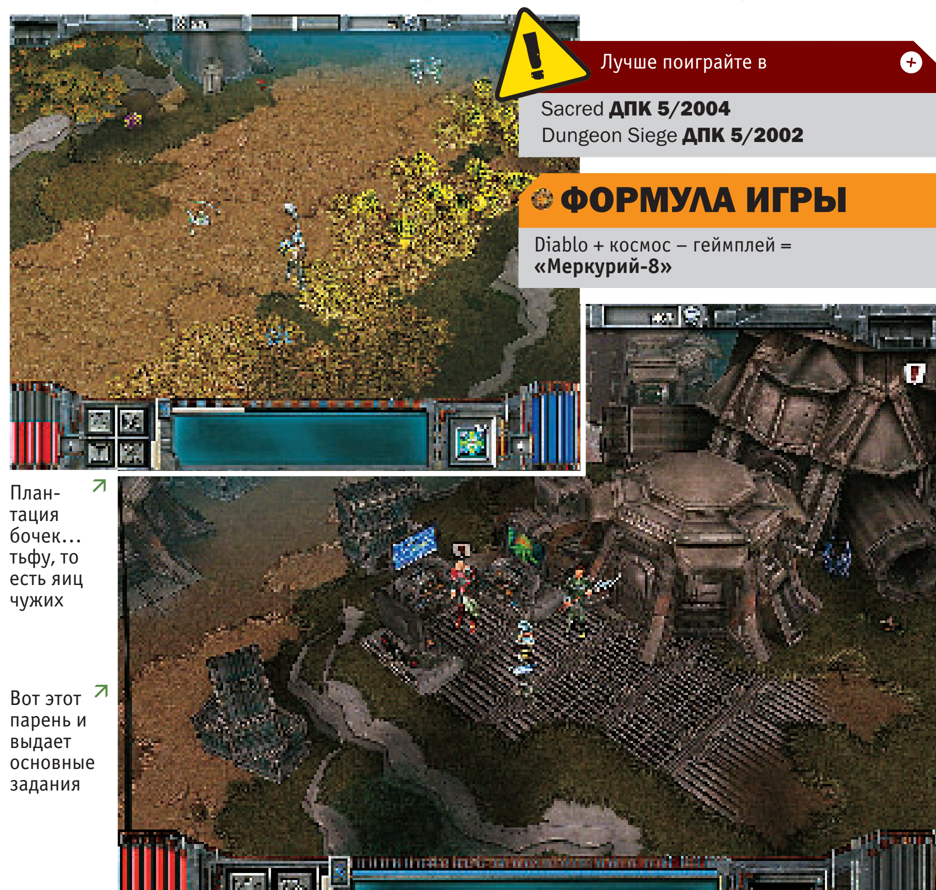
– Однообразный геймплей; рудиментарная RPG-составляющая; небольшое количество оружия и гэджетов

Лучше поиграйте в

Sacred **ДПК 5/2004**
Dungeon Siege **ДПК 5/2002**

ФОРМУЛА ИГРЫ

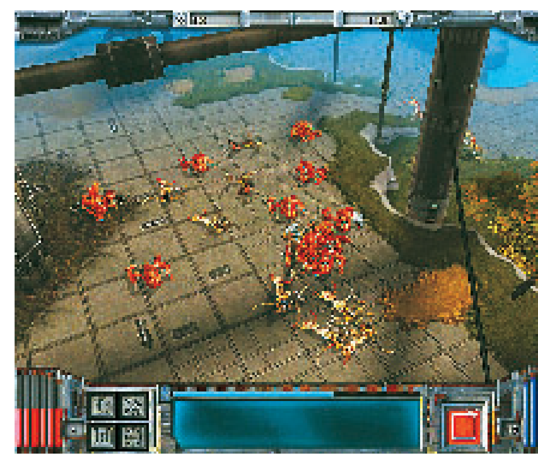
Diablo + космос – геймплей = **«Меркурий-8»**

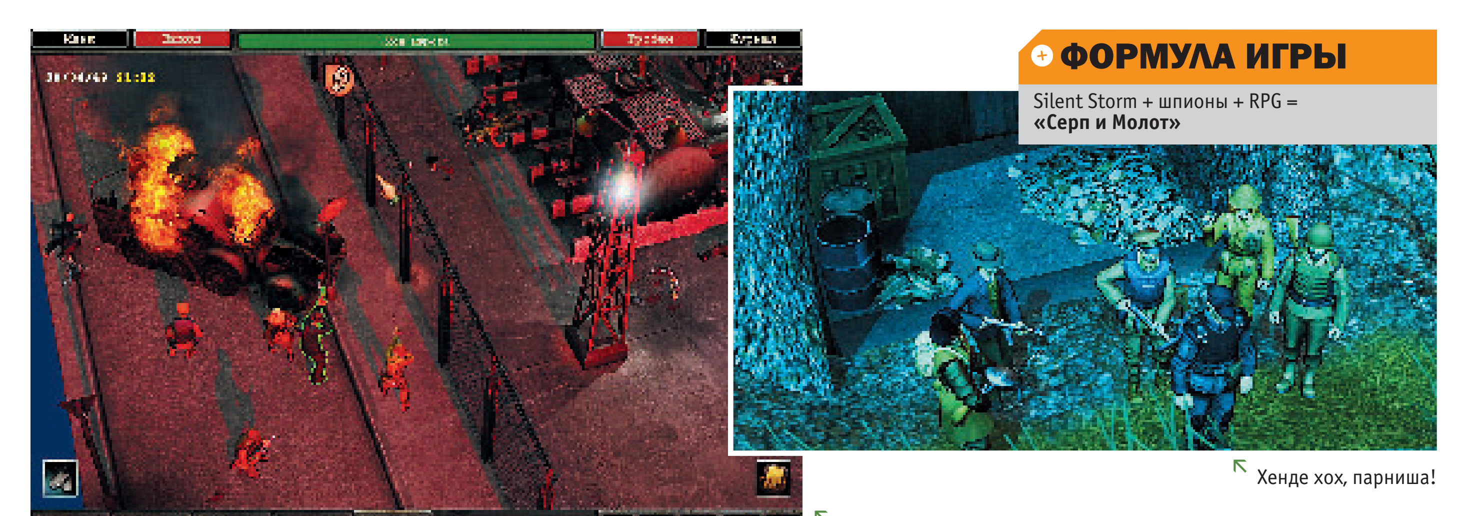


Плантация бочек... тьфу, то есть яиц чужих

Вот этот парень и выдает основные задания

Кажется, здесь я уже был





Перестрелять врагов – еще полдела, главное не забыть забрать улики

Хенде хох, парниша!

ФОРМУЛА ИГРЫ

Silent Storm + шпионы + RPG = **«Серп и Молот»**

...им. Серпа и Молота

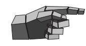
Олег Данилов

ПАСПОРТ

«Серп и Молот»

Жанр ролевая игра
Разработчик Novik&Co
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Web-сайт www.nival.com/hs_ru

Novik&Co
Novik&Co не компания разработчиков-профессионалов. Группа энтузиастов, собранная Александром «Novik'ом» Москальцом, занималась созданием любительского мода к Silent Storm «Серп и Молот» в свободное от основной работы время. Увидевшие результат авторы движка предложили сделать из мода полноценную игру, а компания Nival выступила в качестве продюсера проекта.
Игры нет
Проекты нет данных
Web-сайт нет



ВЕРДИКТ ★★★★★

Настоящая шпионская RPG, с боевой частью от «Операции Silent Storm». Именно то, чего мы все давно ждали

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Полноценная ролевая составляющая; улучшенная боевая система; нелинейность; несколько вариантов концовки

– Играть очень сложно; некоторые действия в игре не совсем интуитивны; высокие системные требования

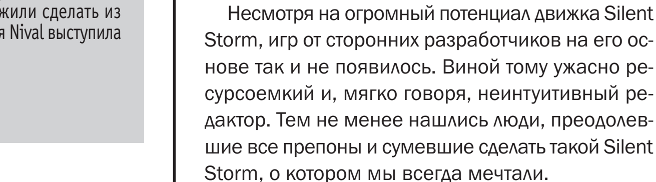


Для понимания происходящего обязательно посмотрите

«Операция Silent Storm» **ДПК 10/2003**
«Операция Silent Storm. Часовые» **ДПК 7/2004**

А моя душа захотела на покой,
Я обещал ей не участвовать
в военной игре,
Но на фуражке
на моей серп и молот и звезда,
Как это трогательно
серп и молот и звезда.
Егор Летов, «Гражданская Оборона»

Несмотря на огромный потенциал движка Silent Storm, игр от сторонних разработчиков на его основе так и не появилось. Виной тому ужасно ресурсоемкий и, мягко говоря, неинтуитивный редактор. Тем не менее нашлись люди, преодолевшие все препоны и сумевшие сделать такой Silent Storm, о котором мы всегда мечтали.



Для начала «Серп и Молот» – это совсем не тактическая стратегия, хотя великолепная тактика Silent Storm никуда из игры не делась. «Серп и Молот» – полноценная шпионская RPG. С развилками сюжета, несколькими вариантами концовки, напряженными отношениями внутри партии и т. д. Мир игры – американская и английская оккупационные зоны в Германии 1949 г. – содержит определенное число активных зон, которые появляются на общей карте после того, как вы поговорите с нужными людьми, достанете определенные карты и документы. Далеко не всегда вам потребуется прибегать к оружию, все-таки игрок выступает в роли разведчика, действующего на нелегальном положении. Более того, таскать с собой оружие без соответствующих документов очень опасно – запросто попадете в тюрьму, а то и будете расстреляны армейским патрулем.

Вообще это один из лозунгов игры – думайте как шпион. Надевайте гражданское, когда хотите поговорить с информаторами, угрожайте, шантажируйте, подкупайте, взламывайте сейфы, уходите не той дорогой, которой пришли, уничтожайте улики и т. д. Сюжет не позволит вам пройти «Серп и Молот» без единого выстрела, но если вы будете злоупотреблять силовыми методами, конец игры наступит значительно раньше – ваша активность может спровоцировать конфликт между СССР и ее бывшими союзниками, который приведет к новой войне – ядерной. Кроме того, не стоит и медлить – время в игре идет постоянно, так что вы можете банально не успеть предотвратить теракт, перехватить конвой и прочее.

Сюжет «Серпа и Молота» действительно хорош, порой ситуация кардинально меняется. Впрочем, не сомневайтесь, и с «Молотом Тора», и с «Часовыми» встретиться вам придется. Главное – внимательно читайте документы и слушайте беседы во время заставок на движке игры, которых здесь более чем достаточно. Кстати, тексты заслуживают самых лестных слов. После «Космических рейнджеров» и «В тылу врага» это третья игра, которую просто приятно читать (ах да, еще «Койоты: Закон пустыни» на соседней странице).

Боевая часть Silent Storm тоже претерпела значительные изменения. Введение такого параметра, как вес, заставляет серьезно задумываться над экипировкой бойцов, изменились характеристики некоторых «стволов» и умений героев. Кстати, появилась возможность улучшения оружия, больше внимания уделяется медицине и инженерии. Сам игровой процесс стал сложней, что характерно для дополнений. Порой стартовые позиции в боях просто безумны, так что если в оригинальную Silent Storm вы играли на уровне сложности *Hard*, в «Серпе и Молоте» я рекомендую откатиться на *Normal*.

Собственно, о графике говорить особо не стоит – перед нами все тот же Silent Storm, и по-прежнему не существует компьютера, на котором игра при максимальных настройках работала бы без «тормозов». Хотелось бы похвалить озвучку, голоса подобраны почти идеально, а актеры действительно играют.

Одним словом, если вам нравились Silent Storm и «Часовые», играть в «Серп и Молот» надо обязательно. Если что-то не получается – «Думать!» (© Novik).

P.S. Обучающую миссию соотечественникам я проходить не рекомендую. Она неполиткорректна в отношении Украины.

Битва за бензин

Олег Данилов

Нет, что ни говорите, Nival лучшая компания-разработчик в СНГ. И не только потому, что не делает плохих игр. Главное, она выпускает отличные движки, позволяющие молодым группам энтузиастов выбиться в люди. Примеров не счесть. Только в этом номере «ДПК» есть обзор двух игр, созданных никому не известными товарищами на базе движков Silent Storm и «Блицкрига». Показанный обеими командами потенциал позволяет нам со стопроцентной уверенностью сказать, что мы еще не раз услышим их имена в будущем. С проектом «Серп и Молот» вы можете познакомиться на соседней странице, сейчас же речь пойдет о postnuclear RPS «Койоты. Закон пустыни».

Честно говоря, я прошел эту игру на легком уровне буквально за четыре вечера и сразу же сел переигрывать на среднем. Потому как, спеша добраться до конца, насладиться великолепными комиксами и проследить за перипетиями сюжета, я как-то пропустил собственно игру. На easy «Койоты» – несложная аркада, не позволяющая развернуться стратегическому гению, а вот на medium уже надо думать. Думать, как использовать артиллерию, разведчиков, «танки», как ставить минные поля и устраивать засады. Маньяки-прогеймеры рассказывают, что суть игры можно постичь только на уровне сложности hard, и им почему-то веришь.

Честно говоря, несмотря на действительно интересный игровой процесс, разнообразные миссии и даже элементы stealth, которые имеются в «Койотах», игра осталась, по сути, «Блицкригом». С его извечными проблемами – кривоватым pathfinding, странными зонами обзора, не совсем продуманной модели повреждений и т. д. Но даже здесь ребята из Arise оказались на высоте, выверив баланс и подправив самые вопиющие недочеты. Играть интересно – и это главное. Пехота в «Койотах» нивелирована до уровня водителей – как самостоятельная боевая единица она вообще не котируется. Количество разнообразной техники очень велико, и она действительно... разнообразна.

Насчет внутриигровой графики особо распространяться нечего. «Блицкриг», и этим все сказано, хотя авторы смогли отлично передать атмосферу postnuclear, а симпатичные машины-уродцы, переделанные из джипов, пикапов, биг-футов, грузовиков и тракторов, действительно хороши. Оторвались создатели на межмиссионных вставках. Комиксы заслуживают издания в виде отдельной бумажной серии (к дизайну персонажей приложил руку один из моих самых любимых игровых художников – Тимур Муцаев, кстати, сейчас живущий в Киеве), сюжет интригует и выписывает порой изящные коленца, тексты читаются с удовольствием, шуток, приколов, в том числе и над коллегами по цеху, имеется сверх всякой меры. Одним словом, если бы ребята из Arise взялись делать Fallout 3, у них бы наверняка получилось. Вообще «Койоты» вышли настолько в атмосфере кинофильма «Безумный Макс» (особенно второй, лучшей части сериала), что после игры возникает неудержимое желание пересмотреть фильм.

RPG-составляющая в игре имеется, но не особо выраженная. Получаемые героями уровни, конечно, влияют на их боеспособность, но не сильно. Побочные квесты есть, но их немного. Впрочем, умному достаточно.

Финал игры несколько удивил. Во-первых, нетривиальным happy-end, который, как мне кажется, не совсем happy. Во-вторых, я требую продолжения банкета, маловато будет, несмотря на целых 29 миссий. И в-третьих, я так и не увидел обещанный рекламой «1 По-Настоящему Огромный Секретный Грузовик». Или разработчики имели в виду «Абрамс»?



Не Ленин на броневике, но тоже неплохо

ПАСПОРТ

«Койоты. Закон пустыни»

Жанр RPG/стратегия
Разработчик Arise
Издатель 1С:Мультимедиа
Web-сайт games.1c.ru/desert_law/

Arise
Молодая белорусская студия Arise расположилась в Минске. «Койоты» – дебютный проект компании. Начало удачное, не менее впечатляющим, похоже, будет и продолжение – сейчас ребята под руководством KranX Production начали работу над ролевой игрой по роману Сергея Лукьяненко и Ника Перумова «Не время для драконов».
Игры нет
Проекты «Не время для драконов»
Web-сайт нет

ВЕРДИКТ ★★★★★

Трудно поверить, что на базе устаревшего движка «Блицкриг» сделана такая неплохая игра

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Атмосфера кинофильма «Безумный Макс»; отличные комиксы; великолепные тексты; сюжет; захватывающий игровой процесс

– Слабая графика; проблемы с pathfinding и зонами видимости; боевая система «Блицкриг»

Другие игры на движке «Блицкриг»

«Сталинград» **ДПК 1–2/2005**
«Карибский кризис» **ДПК 3/2005**



Битва под Прохоровкой... за бензин



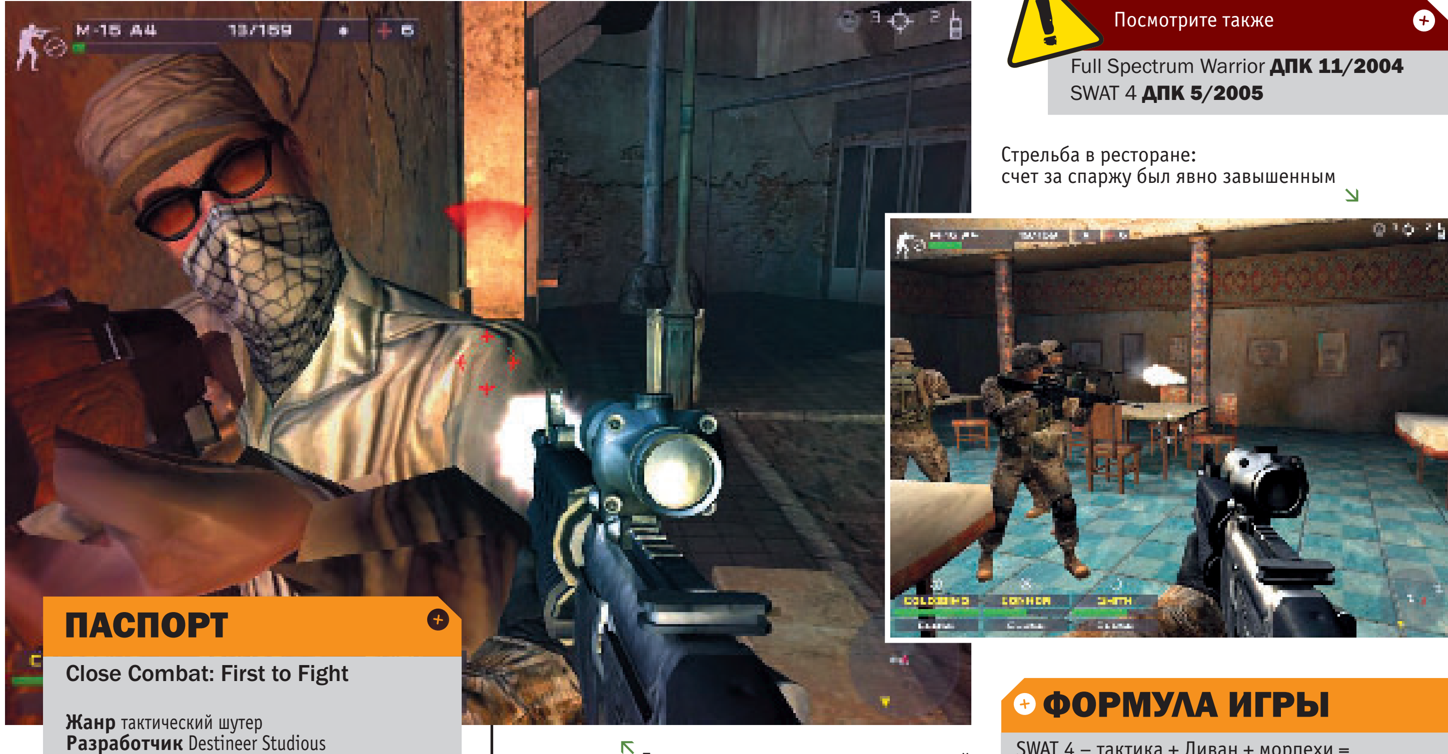
Экскаваторы, переделанные в гаубицы, – страшная штука

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Блицкриг» + postnuclear + комикс + ... = **«Койоты. Закон пустыни»**



Сельские парни в городе. Одна из stealth-миссий



Стрельба в ресторане: счет за спаржу был явно завышенным

Лицо террора скрывается под маской

Посмотрите также

Full Spectrum Warrior **ДПК 11/2004**
SWAT 4 **ДПК 5/2005**

ПАСПОРТ

Close Combat: First to Fight

Жанр тактический шутер
Разработчик Destineer Studious
Издатель Global Star
Web-сайт www.firsttofight.com

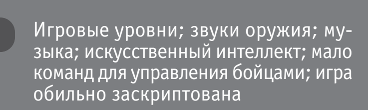
Destineer Studious
Close Combat: First to Fight – первый серьезный проект Destineer. До этого разработчики портировали лишь несколько успешных игр на Macintosh да выпустили пару проходных игр для PC.
Игры Railroad Tycoon 3, Rise of Nations (обе – для Macintosh), In-Fisherman: Freshwater Trophies, John Deere: American Farmer, Elite Warriors of Vietnam, Wings Over Vietnam, Close Combat: First to Fight
Проекты не объявлены
Web-сайт www.destineerstudios.com

ВЕРДИКТ ★★★★★



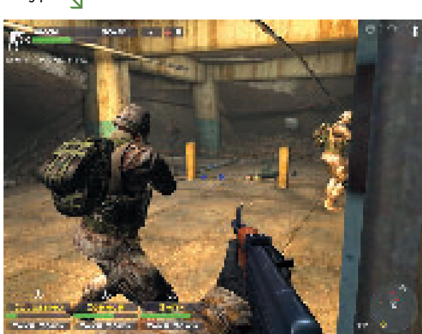
Весьма посредственный тактический шутер

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Неплохая графика; анимация и ragdoll

– Игровые уровни; звуки оружия; музыка; искусственный интеллект; мало команд для управления бойцами; игра обильно заскриптована



Штурм

ФОРМУЛА ИГРЫ

SWAT 4 – тактика + Ливан + морпехи =
Close Combat: First to Fight

Semper Fidelis

Янош Грищенко

В последнее время отчетливо прослеживается одна занимательная тенденция. Разработчики обучающих симуляторов для военных все чаще учитывают и потребности рядовых игроков. Благодаря этому простые смертные сумели прикоснуться к Virtual Battlespace и Full Spectrum Warrior. Нынче же очередь дошла и до First to Fight, тренажера для американских морских пехотинцев. И пускай слова «Close Combat» в названии игры не вводят вас в заблуждение. К известной серии тактических стратегий от Atomic Games они не имеют совершенно никакого отношения.

На самом же деле нам была подана игра, разработчики которой очень хотели, чтобы их детище было похоже на все хорошие тактические шутеры вместе взятые. Только чего-то не хватило: то ли бюджета, то ли энтузиазма. Вот и получается так, что игра, с одной стороны, вроде бы и неплохая, с уклоном в тактику, а с другой – самая что ни на есть посредственная аркада. И мысли эти станут преследовать вас все то время, пока ваш отряд из трех морских пехотинцев (это, несомненно, маловато) будет метаться по не самым, надо сказать, живописным уголкам Ливана. Управление подопечными выглядит весьма примитивно, присутствует лишь минимальный набор команд.

Круглое меню управления солдатами, конечно же, перекочевало сюда прямиком из Raven Shield, однако до тамошней функциональности ему далеко. Помимо стандартных «Следуй за мной» и «Удерживай позицию», есть команда подавления огнем противника... на чем все и заканчивается. Вызвать авиаподдержку или снайпера для уничтожения хорошо укрывшегося противника разрешается лишь там, где это было предусмотрено разработчиками. Более того, отправить группу на банальный штурм какого-нибудь помещения, а не вламываться туда самому, можно тоже далеко не всегда. Да что говорить, если ваши подопечные разбиваются на группы при движении или занимают позиции исключительно по приказу скриптов? Торжество минимализма, честное слово.

Дизайнеры то и дело загоняют игрока в тесные канализационные каналы, подвалы и здания. И везде, естественно, полный мрак, где без прибора ночного видения (слава богу, прилагается) решительно ничего не видно (простите за каламбур). Ну а теперь, для полного счастья, добавьте сюда противников, сидящих за каждым ящиком или углом, которые, что-то неясно бормоча, то и дело бросаются на вас и пытаются ударить прикладом. Временами у них случаются проблески вдохновения, и тогда вражеские солдаты показывают чудеса меткости или пытаются убежать в случае ранения. Иногда супостаты сдаются в плен, но будьте бдительны: хитрый вражина может схватить автомат и разрядить обойму в упор именно тогда, когда вы будете пытаться напялить на него наручники (разработчики, судя по всему, очень гордятся этой своей придумкой).

Окончательно точки над «i» расставляет возможность использовать в процессе игры аптечки (и это в продукте, который претендует на звание тактического шутера). Мы, конечно, понятия не имеем, как выглядит военный оригинал First to Fight для USMC, но с уверенностью можно утверждать, что «гражданская» версия представляет собой весьма убогое зрелище.

Особенности национального пилотирования 3

Игорь Комаров

Я не зря назвал этот обзор именно так. К сожалению, после высококлассных Flanker 1.1 и Flanker 1.5 «Игл Динамикс» так и не смогла выпустить достойную игру. И если Flanker 2.XX еще был шагом вперед хотя бы по части графики, то все последующие поделки с гордыми истребителями на обложке повторяли судьбу третьесортных сериалов – каждый следующий был хуже предыдущего.

Увы, как ни грустно об этом писать, но ничего нового в «Lock-On: Горячие скалы» нам не предлагается. В сотый раз замусоленная ФМ Су-25 уже немного раздражает. До сих пор не реализован нормальный обзор в кабине. Ничего нового в графике по сравнению с предыдущей игрой не появилось, но ресурсоемкость перешла все возможные границы. А уж обработка джойстика, кроме раздражения, ничего не вызывает. Конечно, этим в разной степени страдают все разработчики авиасимуляторов, но, кажется, авторы Lock-On решили побить все рекорды – Су-25 сохраняет склонность к раскачке по тангажу даже в пикировании на скорости свыше 600 км/ч.

Не хочется уточнять, что дал разум разработчикам вместо рук, но, похоже, стальными крыльями тут и не пахнет. Впрочем, есть и положительные моменты, почти как в пословице – ложка меда в бочке с сами придумайте чем. Игра гораздо реже падает – чувствуется, что хотя бы критические ошибки отлавливаются и номер версии 1.1 все-таки что-то значит. Существенно меньше огрехов и в интерфейсе. Хорошо смотрятся видеоролики перед миссиями и кампаниями на движке игры.

Модели самолетов великолепны, особенно вблизи. Правда, уменьшение детализации при отдалении смотрится плохо – очень хорошо заметен переход от более подробной модели к менее, но техника вблизи выглядит на «пять».

Можно было бы также в достоинства записать очень реалистичный рельеф с деревьями, дорогами и горами, если бы все эти «рюшечки» не превращали игру в слайд-шоу. А так для нормальной игры даже на Pentium 4 2,7 GHz и Radeon 9600 Pro подобные красивости пришлось отключить ради более-менее летабельного fps около 20.

Конечно, если отбросить все недостатки и постараться показать врагам, что техника, разработанная в бывшем СССР, даже сегодня стоит многого, то можно ощутить хоть какое-то погружение в игру, но, к сожалению, фризы, тормоза и управление безнадежно портят это ощущение, и желания поиграть еще раз просто не возникает.

И напоследок хочется порассуждать о реалиях сегодняшнего дня. Как показал опыт различных симуляторов, сейчас одним из главных достоинств новой игры является так называемый massive-multiplayer – т. е. игра через Интернет или домашнюю сеть большого количества пользователей. Очень жаль, но и здесь Lock-On не может похвастаться серьезными достижениями. Для игры через сеть необходимо, во-первых, наличие CD-диска в каждом ПК, что не всегда удобно (для примера: многие игры, будучи запущенными без CD в приводе, не позволяют запускать режим одного игрока, но предоставляют ограниченную возможность играть через сеть, подключаясь к уже созданному серверу). Кроме того, надо отметить недостаточно проработанный сетевой протокол – даже в Ethernet-сети 100 Mb присутствуют торможения. А уж о качестве связи через модем и говорить не хочется.

Что ж, на этом, пожалуй, поставим жирную точку. И выразим надежду, что произойдет одно из двух – либо нам перестанут вываливать все более тормозные продолжения и на Lock-On 1.1 эпопея «Фланкеров» наконец-то закончится, либо «Игл Динамикс» все же сможет создать игру, достойную «Фланкер» 1.1 и 1.5 и способную стать противовесом засилью поршневых авиасимуляторов в лице «Ил-2» и его последователей.



Мы их познакомим с матерью Кузьмы!

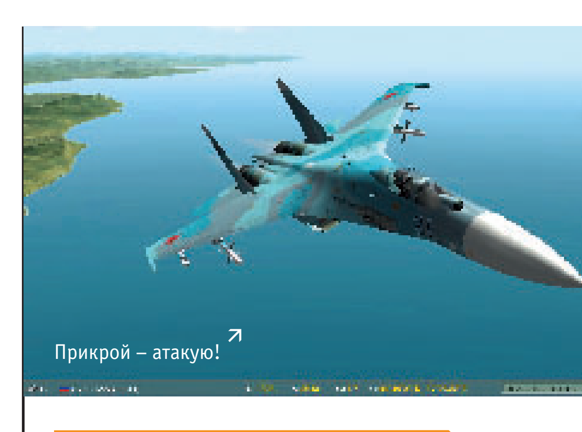
Вот и познакомили...

Если вам надоела суперреалистичность «Lock-On: Горячие скалы», попробуйте:

Microsoft Combat Flight Simulator. WWII Europe Series **ДПК 1–2/1999**
«Шторм: Солдаты Неба» **ДПК 12/2002**

ФОРМУЛА ИГРЫ

Графика «Ил-2» + реалистичность + тормоза = **«Lock-On: Горячие скалы»**



Прикрой – атакую!

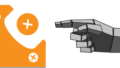
ПАСПОРТ

«Lock-On: Горячие скалы»

Жанр авиасимулятор
Разработчик Eagle Dynamics
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Web-сайт games.1c.ru/lock_on_hot_rox/

Eagle Dynamics
Основанная в 1991 г. компания, кроме разработки серьезных информационных систем на базе Oracle, занимается созданием высококлассных авиационных симуляторов современных реактивных истребителей.
Игры «Фланкер 2.5» и предыдущие версии; «Lock-On: Современная боевая авиация»
Проекты нет данных
Web-сайт www.eagle.ru

ВЕРДИКТ ★★★★★



Любители реактивных самолетов наверняка захотят опробовать работу прицельного комплекса «Шквал» и оценят уровень симуляции

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Новая кампания на Кавказе; летабельный Су-25Т; доработаны летные модели некоторых старых самолетов

– Сюжет; чрезмерные требования к ресурсам ПК; крайне неудачный многопользовательский режим

ПОДСКАЗКИ

Моделирование работы прицельного комплекса Су-25 и Су-25Т предусматривает режим охлаждения лазерного дальномера. Учитывайте это при построении атаки на цель – дальномер, проработав около минуты, обязательно автоматически отключится.

Не забывайте включать перед атакой автомат отстрела ловушек – *Shift+Q*.

В случае пожара одного из двигателей есть смысл выключить его – это поможет избежать взрыва и даст возможность вернуться домой.

Использование триммеров (*Ctrl+;*, *<*, *>*, *?*) сильно облегчит жизнь и пилотирование.

Помните, что задымивший противник – не обязательно сбитый. Вы могли повредить врагу двигатель, но экипаж выключит его и сможет вернуться домой или даже атаковать вас.

Использование режима ФИО даст возможность атаковать врага с изрядной долей неожиданности – не стоит пренебрегать такой возможностью.



Оби-Ван озадачен. Где брать деньги? Придется воспользоваться услугами местного Шумахера...

Ничего, я еще тебе покажу, в чем правда джедая!

Еще несколько игр на тему LEGO

LEGO Island
LEGO Racers 2

ПАСПОРТ

LEGO Star Wars

Жанр аркада
Разработчик Traveller's Tales
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.legostarwarsthevideogame.com

Traveller's Tales
Команда с десятилетним стажем (о чем разработчики скромно упоминают на своем сайте), занимающаяся в большинстве своем созданием игр на основе кинолицензий, а точнее – анимационных фильмов.
Игры Finding Nemo, Toy Story, Toy Story 2, Toy Story Racer, A Bug's Life, Sonic 3D, Rascal и другие
Проекты Haven: Call of the King
Web-сайт www.t-tales.com

ВЕРДИКТ ★★★★★



Хорошая аркада в стиле LEGO, причем не только для детей

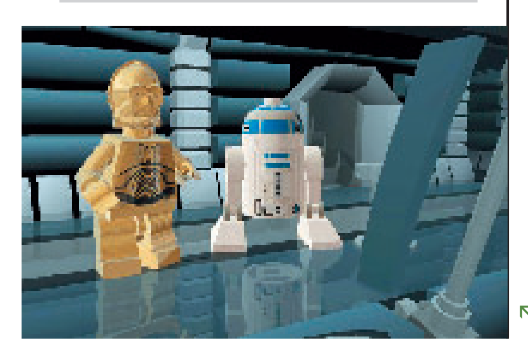
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Антураж Star Wars; графика; анимация персонажей

– Ряд проблем с аппаратным обеспечением

ФОРМУЛА ИГРЫ

Star Wars + конструктор LEGO = **LEGO Star Wars**



Ну и отъелся же ты, C3PO!

Собери джедая

Александр Шерстюк

LEGO любят все, особенно дети, для которых собрать какую-либо умопомрачительную конструкцию из цветных кубиков с пупырышками – верх радости. Среди всего многообразия LEGO-наборов особо потрясает масштабная серия на основе популярной вселенной Star Wars. Учитывая, что уже давно существует громадное количество компьютерных LEGO-игр (аркад, гонок, стратегий и т. д.), «игронизация» LEGO Star Wars была лишь вопросом времени. И естественно, выход третей части саги, придающей сериалу «Звездные войны» целостность, стал хорошим поводом для этого.

В итоге, и это неудивительно, LEGO Star Wars стала трехмерной аркадой с видом от третьего лица. Причем играть можно как в одиночку, так и вдвоем, такой вид «мультиплеера» наверняка понравится младшей аудитории, на которую, собственно, и рассчитана игра. Сюжет, опять-таки закономерно, почти дословно повторяет перипетии первых (не по времени съемки, а по счету) эпизодов «Звездных войн», естественно, с учетом, несерьезности LEGO как такового (впрочем, особой философией не блещут и киношные Star Wars). Визуально игра хороша, несмотря на достаточно бедный антураж LEGO-миров. Не FarCry и иже с ним, но тоже неплохо, впрочем, где именно в LEGO Star Wars используются шейдеры 2.0, мы так и не поняли. Настоятельно рекомендуем играть с геймпадом, можно, конечно, и по рабоче-крестьянски – с клавиатуры, но это неудобно.

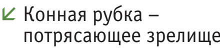
Особого упоминания заслуживают персонажи LEGO Star Wars. Их обаяние в сочетании с забавностью способно порадовать и детей, и взрослых. Особенно умиляет мимика героев, которая компенсирует их «бессловесность». Между персонажами можно в любой момент переключаться – часто без этого нельзя пройти некоторые сюжетные головоломки. Порой ваши герои должны помогать друг другу на манер «потерянных викингов», но такое случается довольно редко. Поверженные враги (lasersaber forever!) разбиваются на кубики LEGO, из них часто вылетают забавные сердечки, символизирующие собой аптечки, и разноцветные заклепки (или что это там?!) – местная валюта. Креативность LEGO встречается здесь на каждом шагу – джедаи используют Силу, собирают из кубиков нечто необходимое для дальнейшего прохождения, если вы находите на уровне все секреты, то получаете мини-модель LEGO, в баре можно купить дополнительные предметы или открыть новых персонажей. Геймплей ничем особым не выделяется, однако интерес к игре почему-то не угасает (может быть, потому, что все мы, даже взрослые, любим LEGO). Про AI говорить особо не приходится – это ведь не RTS, а обыкновенная аркада. Тем не менее дружественные персонажи не отличаются умом даже по меркам этого жанра – так что воевать все же лучше вдвоем с живым напарником.

Играть в LEGO Star Wars интересно, независимо от того, любите ли вы одноименный фильм или нет. Ну а replayability почти целиком зиждется на харизматичности персонажей – желание увидеть их снова, пережить некоторые «кинематографичные» моменты способно подвигнуть вас на повторное прохождение всей игры или отдельных участков.

Хотя аркада и позиционируется как «for kids», тем не менее, после нескольких часов игры в Silent Hill 2 и/или DOOM 3 поиграть в нее для релаксации не помешает. Заряд позитивных эмоций обеспечен. Правда, фанатам-квэйкерам, чересчур серьезным людям и иже с ними не стоит тратить свое время на прохождение LEGO Star Wars. «На вкус и цвет...»

Олег Данилов

Пеший конному товарищ



Главное что? Главное друЖЖить с нуЖЖными людьми. Тогда всякие интересные вещи точно не ускользнут от вашего внимания. Вот, скажем, захожу я в свою друЖЖескую ленту и вижу, что один хорошо знакомый мне разработчик уже известной, но пока еще пустой внутри игры, восторженно отзывается о небольшом (всего-то 36,5 MB) shareware RPG под названием Mount&Blade. Разработчику этому (спасибо, Cray) я верю, так что сразу же бегу по соответствующему линку и...

Хотя, шутки в сторону. Какие могут быть шутки, если я целых пять дней не мог оторваться от демо-бета-версии (на титуле гордо красуется «цифра» 0.623) Mount&Blade. Я прошел игру до злокозненного 6-го уровня (именно им ограничена бета-демо) шесть раз, иногда взлетая до него за два часа, порой растягивая удовольствие на сутки. Теперь вот подумываю купить лицензию. Да-да, авторы, независимая команда, финансирующая разработку из собственных средств, продают бета-версию. Наглость? Ни в коем случае! В Mount&Blade уже сейчас можно и нужно играть. К тому же заплатив всего-то $11, вы поможете разработчикам закончить проект, получив в будущем бесплатный апгрейд до полной версии. Впрочем, стоит ли платить – решайте сами, благо бета-демо есть на ДПК-CD.

Но все это лирика, что же представляет собой игра? В графическом плане Mount&Blade ничего оригинального нам не демонстрирует – простенький 3D-движок генерирует картинку уровня первой «Готики». К тому же с освещением у авторов пока что проблемы, модели персонажей без доспехов оставляют желать лучшего, архитектура единственного отстроенного в полном 3D города тоже не впечатляет. Зато воины в доспехах, которых здесь огромное множество, как и оружия, смотрятся просто отлично, кавалерия же – вообще отдельная песня, можно даже сказать, гимн.

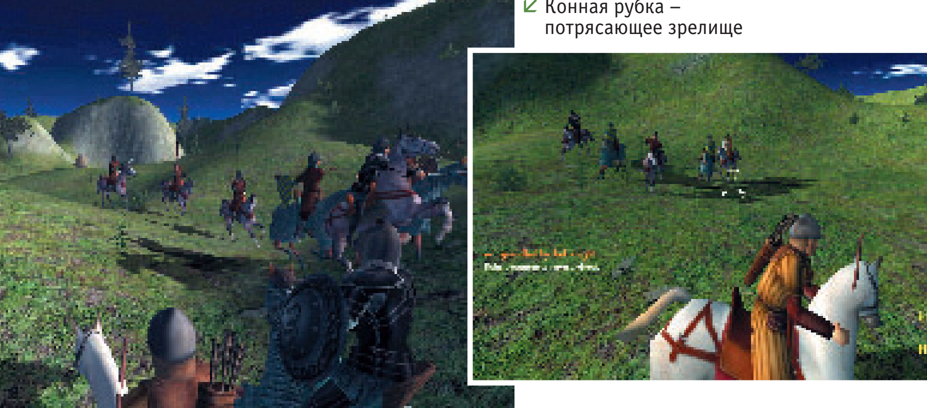
Да-да, вы не ослышались, именно кавалерия. Mount&Blade – первая игра (по крайней мере на PC, потому как на приставках и не такое может быть), в которой можно сражаться в конном строю. Столкновение рыцарей, вооруженных тяжелыми копьями, – это просто нечто, татарская стрельба из лука с коня – нечто номер два. А ведь есть еще схватки на мечах между всадниками, возможность затоптать пехотинцев, убить лошадь под противником, самому стать верховым и прочее, прочее, прочее. Отдельного слова заслуживает рубка с оттяжкой, отлично зарекомендовавшая себя против пехоты. И никакой магии, только холодное железо!

Дальше больше. Щиты в Mount&Blade действительно отлично защищают воина, в них втыкаются (честно втыкаются, надо сказать) стрелы, метательные топорики и дротики, но самое главное... щит от ударов достаточно быстро ломается. Арбалет надо долго взводить, после чего накладывать болт на тетиву, причем сделать это можно только стоя на земле. Если вы долго держите натянутый лук, точность выстрела уменьшается. Колчан быстро пустеет (24 стрелы или 20 болтов на бой, не больше) и пополнить его нельзя. Лошади не разворачиваются на месте, вода и рельеф замедляют движение. Одним словом, почти настоящий симулятор средневекового воина, точней воинства.

Да, в одиночку в Mount&Blade можно разве что броситься на меч. Для выживания в мире игры, где перманентно идет война между государствами Vaegir и Swadian и рыщут разнообразные банды, необходимо не просто сколотить свою собственную ватагу, в которой может быть несколько десятков бойцов, но и беречь их в бою, раздавать повышения и т. д. Экипируются бойцы самостоятельно. Уже к концу демки реально из необученных крестьян подготовить матерых конных рыцарей. Сами сражения – это своеобразные deathmatch-поединки с ботами. AI, конечно, порой глупит, но в целом действует грамотно.

Собственно, отведенное под обзор демо-версии (!) место уже закончилось, а я еще ничего не сказал о полной свободе в мире игры (все потому, что квесты еще в зачаточном состоянии, а о сюжете разработчики, похоже, пока не думали), о торговой системе и караванах, возможности захватывать пленных и участвовать в рыцарских турнирах, простой, но оригинальной ролевой системе, погонях и выслеживании врагов. С другой стороны, что я буду распинаться – демо на диске – изучайте.

Вообще мы не ставим оценок бета-, тем более демо-версиям, но для Mount&Blade решили сделать исключения. Ведь играть в эту action/RPG можно и нужно уже сейчас.



Конная рубка – потрясающее зрелище



Единственный проработанный город в игре

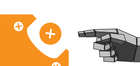
ПАСПОРТ

Mount&Blade

Жанр action/RPG
Разработчик/издатель TaleWorlds
Web-сайт www.taleworlds.com

TaleWorlds
Об этой независимой, предположительно турецкой, студии неизвестно практически ничего. Разработку Mount&Blade, по-видимому, своей дебютной игры, уже успевшей сменить два названия (ранее Warrider, еще раньше Way of the Sword) компания ведет на собственные средства.
Игры нет
Проекты не объявлены
Web-сайт www.taleworlds.com

ВЕРДИКТ ★★★★★



Полная свобода и масштабные сражения – что еще нужно любителю RPG?

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Полностью свободный и безумно захватывающий геймплей; уникальная боевая часть; интересная ролевая система

– Слабая графика, особенно в городах; средненький звук; не самый совершенный AI; игра еще не доделана до конца

ФОРМУЛА ИГРЫ

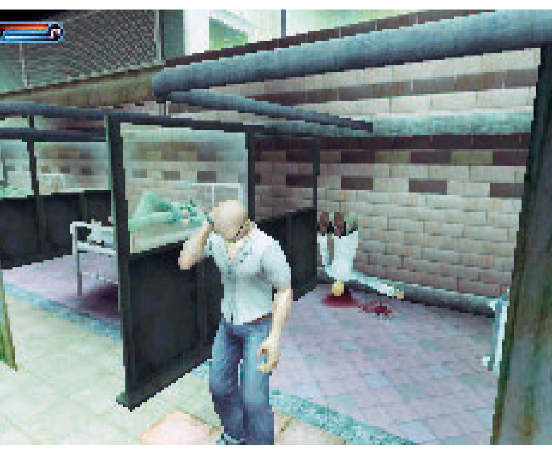
Кони + мечи + копья + щиты + луки + ... = **Mount&Blade**



Посмотрите также

Gothic II **ДПК 1–2/2005**
The Elder Scrolls III: Morrowind **ДПК 7/2002**

Красиво скачут, черти



Если долго стоять на голове, может развиться мигрень

ПАСПОРТ

Second Sight

Жанр 3D-action
Разработчик Free Radical Design
Издатель Codemasters
Web-сайт www.codemasters.co.uk/secondsight

Free Radical Design
Английская фирма-разработчик, созданная выходцами из известной Rare. Кроме трех частей шутера от первого лица TimeSplitters, основатели компании принимали участие в создании Goldeneye (в составе Rare).
Игры сериал TimeSplitters
Проекты нет данных
Web-сайт www.frd.co.uk



ВЕРДИКТ ★★★★★

Потенциально очень хорошая игра, которую сильно портят неудобное управление и некоторые огрехи в геймплее

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Захватывающий сюжет; фирменный дизайн персонажей; очень хорошая режиссура видеороликов

– Неудобное управление; не лучшая реализация пси-способностей



Другие игры с пси-способностями:

Psi-Ops: The Mindgate
Conspiracy **ДПК 8–9/2004**
Star Wars: Jedi Knight. Jedi Academy **ДПК 11/2003**

ФОРМУЛА ИГРЫ

Psi-Ops + TimeSplitters = **Second Sight**

Боевые экстрасенсы на тропе войны

Сергей Светличный

Вы будете смеяться, но у вас снова амнезия. В смысле, не у вас, а у вашего героя. Да, подобный сюжетный ход уже чуть ли не официально признан самым распространенным штампом в компьютерных и видеоиграх, однако разработчиков это отнюдь не смущает, и нам уже в сотый раз подсовывают безмозглого болванчика, задающего себе старый, как мир, вопрос, мучавший еще Вячеслава Бутусова образца 80-х: «Кто я, где я? Куда я, куда?»

Итак, главный герой – Джон Вэттик (John Vattic) – приходит в сознание в некой загадочной больнице, скорее смахивающей на режимное полувоенное предприятие, и с места в карьер начинает обнаруживать у себя всяческие паранормальные способности. Откуда они берутся и что означает сам факт их наличия – неизвестно (амнезия, господа, это такая удобная штука...), однако проявляются настолько к месту, что ими грех не воспользоваться для побега, чем мы поначалу и занимаемся. Попутно вылавливая в голове обрывки воспоминаний о своем прошлом (я уже говорил, что амнезия – это очень удобно?) и пытаясь разобраться в настоящем.

Несмотря на то что поначалу сюжет выглядит избитым и заезженным донельзя, в итоге он оказывается очень интересным и достаточно оригинальным, чтобы увлечь даже видавшего виды геймера – этому благоприятствует и способ его подачи, довольно сильно отличающийся от общепринятого.

Говорим «шутер с паранормальными способностями» – подразумеваем Psi-Ops. Действительно, когда впервые слышишь о Second Sight, в голову сразу же приходит сравнение как раз с этой игрой. Разработчиков «Ясновидения» (именно так переводится название – вариант «Второе зрение» настолько же нелеп, как и какая-нибудь «Полу-Жизнь») некоторые игроки даже могут подозревать в плагиате – однако тут все честно, оба этих проекта создавались одновременно и вышли на консолях с разницей буквально в пару месяцев. Но с первых же минут знакомства с игрой понимаешь, что отличий у Psi-Ops и Second Sight гораздо больше, чем кажется на первый взгляд.

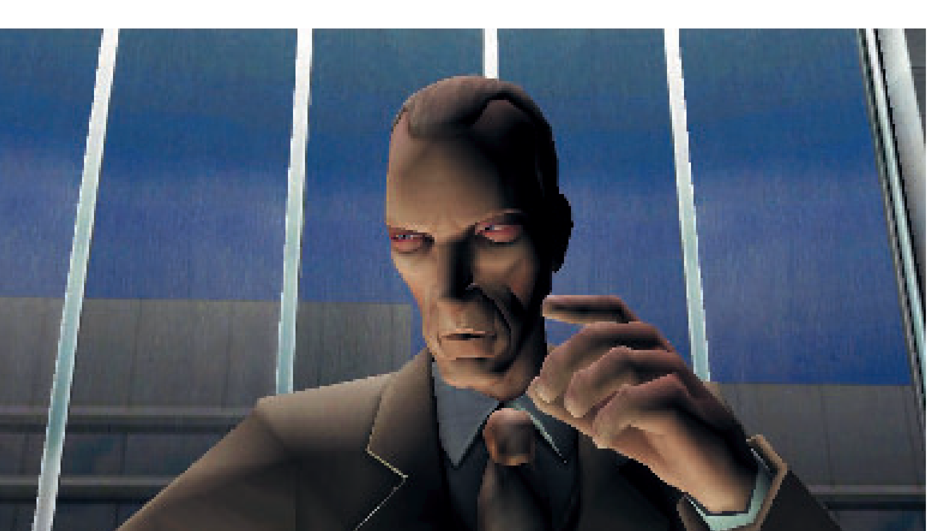
Разработчики из Free Radical Design (и это не кто-нибудь, а авторы очень популярного на консолях сериала TimeSplitters) создали самобытный шутер, у которого с Psi-Ops общий лишь сам факт наличия пси-способностей. Ну и еще, разумеется, амнезия.

Основным отличием, пожалуй, стоит считать уже упоминавшуюся выше сильную сюжетную линию – ее не постыдился бы даже сериал X-Files. Кроме того, Second Sight изначально задумывался как stealth action, где стрелять из автоматов или размахивать паранормальными кулаками вы должны были лишь в исключительных случаях. К сожалению, вышло немного не так, как предполагалось – Джон Вэттик вместе с пси-способностями получил, похоже, еще и пуленепробиваемую кожу, благодаря чему смерть от передозировки свинца вам будет грозить лишь в самых крайних случаях. Но все равно, идти напролом и косить врагов десятками и сотнями у вас не получится хотя бы из-за управления (которое в компьютерной версии отличается сильнейшей кривизной и способно изрядно попортить нервы многим игрокам). В общем, волей-неволей Second Sight придется проходить скрытно, так что разработчики своей цели добились не мытьем, так катаньем.

Ну и, пожалуй, самое главное отличие геймплея Second Sight от Psi-Ops – это практическая ценность огнестрельного оружия. Если в Psi-Ops через пару-тройку часов игры, получив первые серьезные умения, геймер просто забывал об обычном оружии, используя для прохождения исключительно паранормальные способности, то в случае с Second Sight мы наблюдаем противоположную ситуацию – пистолеты и автоматы здесь являются доминирующими, а пси-умения только дополняют их по мере сил.

Напоследок стоит сказать пару слов о графике. Как и в других играх от Free Radical Design, в «Ясновидении» она выглядит весьма скромно – назвать ее «примитивной» не дают лишь традиционно замечательные дизайны персонажей, чья карикатурно-мультяшная внешность частично спасает положение и несколько маскирует аскетизм мира Second Sight.





Злодейские физиономии у Free Radical Design традиционно получаются очень колоритными

Школьника разрезало лазерной указкой

Сергей Галёнкин

ПАСПОРТ

Tabloid Tycoon

Жанр экономическая стратегия
Разработчик Black Lantern Studios
Издатель ValuSoft
Web-сайт www.valusoft.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Забавная простая игра о желтой прессе

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Юмор; низкая сложность
– Повторяющийся игровой процесс; слабая графика

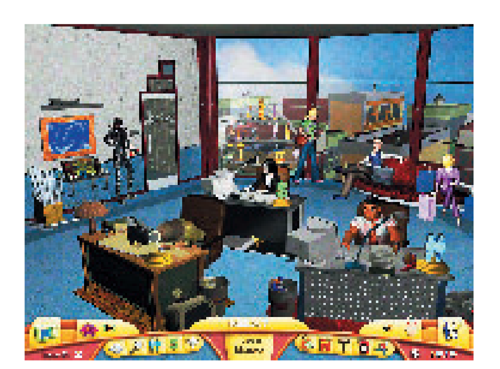
Желтая пресса – неизбежное зло современной жизни, с которым приходится мириться. Всевозможные «экспресс-газеты», «бульвары» и прочие ежедневно потчуют доверчивую и нетребовательную аудиторию свежей развесистой клюквой. Как говорится, если не можешь победить – возглавь. Что и предлагается сделать в незамысловатом экономическом симуляторе Tabloid Tycoon.

Игровая механика проста до безобразия. Нанимаем сотрудников, отправляем репортеров расследовать события («Путин – карлик на ходулях!»), фотографов – это дело снимать, после чего, добившись некоторой достоверности материалов, собираем их вместе и публикуем. Популярность издания зависит от драматизма и сенсационности статей, качества фотографий и, разумеется, от цены. Правдивость текстов на тираж не влияет. Это не значит, что можно выдумывать все самостоятельно – чем больше народу вас читает, тем больше вероятность, что за какой-нибудь эксклюзив («Мавзолей переоборудуют под „МакДональдс!“») ваше издание попадет в суд. Можно, разумеется, решить вопросы и в частном порядке, но если писать только правду, то никакие адвокаты проблем для газеты не создадут.

Самая забавная часть Tabloid Tycoon – генератор заголовков и статей. Несложный механизм создает истерически тупые, но иногда смешные до безумия тексты на основе стандартных шаблонов (очень напоминает работу «журналистов» из настоящих таблоидов). Есть даже возможность экспорта в HTML.

К сожалению, игра быстро приедается. Сотрудники никак не развиваются, расширение компании намеренно ограничено тиражом, а другие издания никогда не закрываются, только меняют вывески. Впрочем, добиться невероятного успеха даже на высокой сложности очень просто. Конкуренты страдают от судебных исков и наших происков, а желтая газета, пишущая чистую правду («В школьной столовой учеников кормили грудью!»), гарантированно захватывает весь местный рынок. Но пару вечеров Tabloid Tycoon вам скрасит, особенно если не относиться к игре чересчур серьезно.

P.S. Заголовки статей придуманы ЖЖ-пользователями bugzzz и mixedb. В их журналах есть еще.





Снова X-COM

Сергей Галёнкин

ПАСПОРТ

Laser Squad Nemesis 3.09

Жанр тактическая стратегия
Разработчик Codo Games
Издатель «Руссобит-М»
Web-сайт www.lasersquadnemesis.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличная многопользовательская стратегия

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



+ Обилие возможностей; низкие системные требования
– Однопользовательский режим – лишь тренировка

Парадокс: что бы ни делали братья Голлопы, у них все равно получается X-COM. Вот и онлайновая пошаговая стратегия Laser Squad Nemesis постепенно превращается в наследника знаменитого сериала. Мы уже писали об LSN в «Домашнем ПК», № 12/2004, и вернуться к игре нас заставил выход новой версии с однопользовательским режимом, которая к тому же была издана на территории СНГ компанией «Руссобит-М».

Скажем честно, в целом идеология игры не изменилась. Все та же смесь пошагового и реального времени (СТВ), та же масштабируемая псевдотрехмерная графика с настоящей физикой. Та же замечательная стратегия с уймой возможностей.

Третья версия добавила новую расу – Серых, которые представляют собой точную копию инопланетян из X-COM. Благо, несмотря на то что название X-COM Голлопам больше не принадлежит, сделать внеземных пришельцев личной собственностью не смогла ни одна корпорация (хотя попытки, как это ни смешно, были). Инопланетные твари полагаются на псионику (напомним, Лазерная пехота брала своей гибкостью, Твари – массой, а Машины – грубой силой). Появились также новые типы ландшафта, переключатели, разрушаемые объекты, более ста карт для сетевой игры.

Однопользовательский режим – это четыре кампании за каждую из сторон по пять миссий в каждой. Честно говоря, большой сложности для опытного игрока в LSN они не представляют и предназначены в первую очередь для подготовки новичков к реальной игре в онлайне. Американская версия игры, кстати, включает три месяца подписки, так что никакого противоречия в этом нет. Нам же придется приобретать ее самостоятельно, что не очень приятно, но вполне понятно, учитывая разницу в стоимости.

Если вы соскучились за настоящими тактическими стратегиями – обязательно попробуйте Laser Squad Nemesis. Пусть графически она и устарела (игра вышла три с половиной года назад), но на ее увлекательности это никак не сказалось.





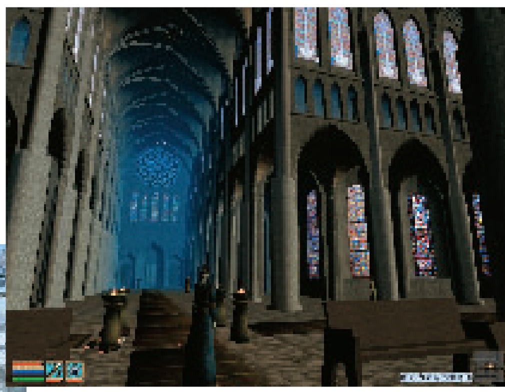
Wizards' Islands Chapter 1: Scourge of the Frost Bringer

Самый амбициозный мод для Morrowind, в релиз которого уже никто не верил (мы о нем писали еще в прошлом году, причем тогда его выход был запланирован на весну 2004 г.), наконец увидел свет. Такого размаха местное комьюнити еще не знало: основной остров, на котором разворачивается все действо, по своим размерам не уступает заснеженному Solstheim, появившемуся во втором официальном дополнении, Bloodmoon. Размер инсталляционного файла также поражает воображение – он тянет почти на 600 MB и всего лишь на 2 MB меньше самого Morrowind. Итак, что же мы получили после стольких лет ожидания?

Это, скорее, похоже на... третье полноценное дополнение (а если не принимать во внимание Tribunal, который таковым можно назвать лишь с очень большой натяжкой, то и вообще на второе). Новый огромный остров, новая сюжетная линия, масса побочных квестов, новые NPC, монстры, оружие, доспехи... По словам разработчиков, прохождение Wizards' Islands отнимет у вас порядка 20 часов – пожалуй, даже Bloodmoon проходился быстрее.

К сожалению, не обошлось в этой огромной бочке меда без полновесного черпака дегтя. И хотя со стабильностью у Wizards' Islands все более или менее в порядке (что для любительского мода само по себе необычно, а учитывая размах WI, так и вообще из области фантастики), здесь чрезмерно завышенные системные требования, обусловленные в основном плохой оптимизацией мода (и в первую очередь многочисленных скриптов). Будем надеяться, что работа над второй главой Wizards' Islands (которая уже находится в стадии альфы) все-таки не помешает разработчикам выпустить патч к Scourge of the Frost Bringer.







Разработчик WI Team
Web-сайт www.wizards-islands.com
Размер 583 MB

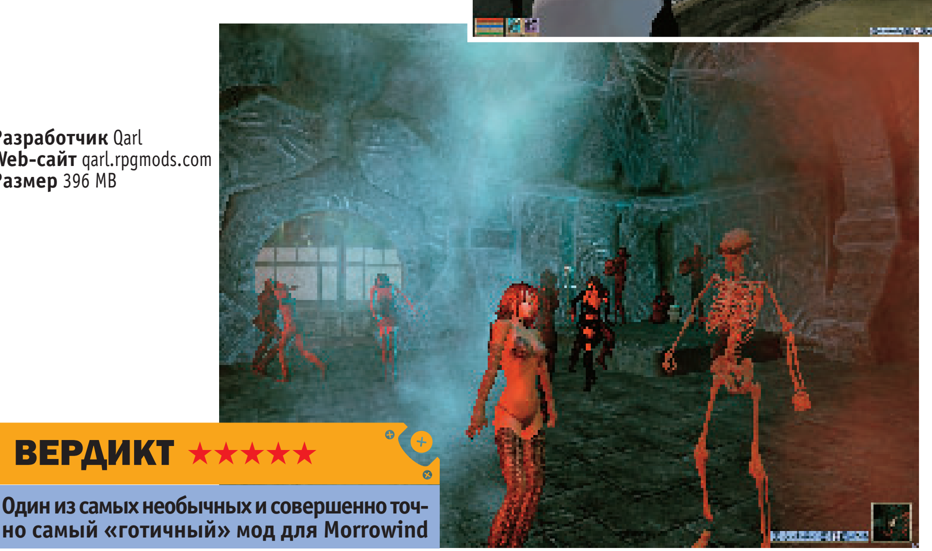
ВЕРДИКТ ★★★★★

Самое масштабное любительское дополнение для Morrowind

The Underground

Все мы слышали, что на Вварденфелле водятся вампиры. Да что там слышали – мы их даже встречали. Несколько раз за всю игру. Правда, обычно все знакомство с ними заканчивалось с первым же взмахом меча – кровососущая живая мертвечина в оригинальном Morrowind, по сути, уравнена в правах с обычными монстрами, и разговор с ней был соответствующий. Да, конечно, при очень большом желании в Morrowind даже можно было самому превратиться в вампира – однако я лично не знаю ни одного игрока, решившегося на подобный шаг и прошедшего игру в таком обличии (выполнение секретного многоуровневого квеста на получение уникального меча Eltonbrand мы не рассматриваем, поскольку это очень частный случай).

Исправить вопиющую несправедливость и восстановить вампиров в правах решил некто Qarl (надо сказать, довольно известная в фэнском сообществе личность) и в одиночку (!) создал огромнейший мод The Underground, в котором вы не просто встречаете вампиров чуть ли не на каждом шагу – вы с ними общаетесь, выполняете для них квесты и даже заводите романтические отношения с симпатичной вампиршей (или вампиром – если вы играете за барышню). А поскольку Qarl – очень хороший моделлер (хотя и несколько своеобразный, явно неравнодушный к современной культуре «готов»), то неудивительно, что с внешним видом у местных вампиров все в полном порядке. В общем, если вы не прочь взглянуть на старую игру по-новому, подружиться с вампирами и добавить в Morrowind немного готики, добро пожаловать в расположенный под Балморой бар The Underground, где по ночам под музыку Garbage и Stereo MC's танцуют полуобнаженные красотки и абсолютно голые скелеты...



Разработчик Qarl
Web-сайт qarl.rpgmods.com
Размер 396 MB

ВЕРДИКТ ★★★★★

Один из самых необычных и совершенно точно самый «готичный» мод для Morrowind

Сергей Светличный

Эллада в огне

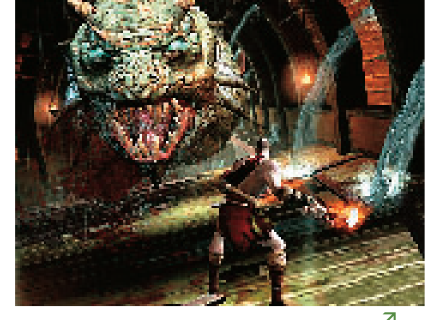
Слона на скаку остановит и хобот ему оторвет...
Из народного творчества

Греческая мифология – почва настолько же благодатная для геймдева, насколько этим самым геймдевом и непаханая. Много ли вы знаете игр, действие которых происходит на Олимпе? Кроме каких-нибудь фэнтезийных стратегий, ничего в голову и не приходит, правда?

Поэтому первые очки God of War заработал еще до релиза одним лишь фактом использования Древней Греции в качестве места и времени действия. Остальные же баллы в своем едва ли не самом высоком рейтинге среди игр для PlayStation 2, когда-либо видевших свет, «Бог Войны» получил уже после выхода. Потрясающая графика (из PS2, кажется, выжали уже все соки) и отличный геймплей поставили его на первое место среди современных слэшеров всех игровых платформ. Забудьте «Принца Персии» как страшный сон – по сравнению с «Богом Войны» он выглядит не принцем, а нищим.

Итак, мы играем за Крэйтоса – спартанского генерала, продавшего душу... нет, не дьяволу, а богу войны Аресу. Что, впрочем, примерно то же самое, особенно если учесть, что Арес стал настоящим безумцем и медленно, но верно возвращает землю смертных в состояние первозданного хаоса... впрочем, нас, кажется, занесло уже в другую мифологию, поновее греческой. В общем, Афину и прочих олимпийцев такое положение дел не устраивает, и поскольку формально они не могут вмешиваться в дела коллеги по цеху, то в добровольно-принудительном порядке возлагают на Крэйтоса почетную миссию обуздания своего бывшего учителя. Впрочем, ему такие благородные цели, как восстановление мирового равновесия и спасение своего народа, как-то побоку – все, что он хочет, это убивать. А убивать он умеет и любит. Честно говоря, больше всего Крэйтос похож не на спартанского генерала, а на какого-нибудь отбившегося от своей орды варвара, ворвавшегося в прекрасные греческие храмы и готового разорвать на куски любого, подвернувшегося ему под руку. Есть подозрение, что разработчики игры, помимо всего прочего, оказались еще и очень хорошими психологами, точно знающими, какого именно героя хочет видеть на экране среднестатистический игрок. Крэйтос – не просто здоровый амбал, крушащий все на своем пути. Это гремучая смесь таких несовместимых мифических понятий, как «русский мужик» и «западный мачо». Он откручивает бошки медузам, вырывает глаза у циклопов и складывает штабелями падающих к его ногам обнаженных красоток, отпихивая в сторону тех, которые от падения разбиваются в кровавые ошметки.

Но на одной только харизме главного героя (пусть даже и отрицательной) игра далеко не уедет – нужен геймплей. И в God of War он есть. Хоть внешне GoW и выглядит как типичный слэшер, которых сотни и тысячи, стоит только начать в него играть – и уже не оторвешься. Эффектные и в то же время легко выполняемые комбо, идеально вывернное управление, позволяющее вытворять в бою просто фантастические вещи, яркие и самобытные противники, к каждому из которых нужен особый подход... В итоге God of War не вырождается в обычное монотонное «рубилово», как многие другие представители жанра, а оказывается очень увлекательной игрой с тщательно продуманной боевой составляющей. В общем, всем поклонникам жанра – играть в обязательном порядке.



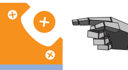
Один из немногочисленных боссов в игре

ПАСПОРТ

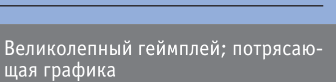
God of War

Жанр action/adventure
Разработчик SCE Studios Santa Monica
Издатель Sony Computer Entertainment
Web-сайт us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97399/Site/main.asp

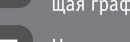
SCE Studios Santa Monica
Внутренняя студия Sony, о которой неизвестно решительно ничего, кроме списка созданных ими игр (в котором, кроме God of War, есть лишь одна игра).
Игры Kinetica
Проекты нет данных
Web-сайт нет данных



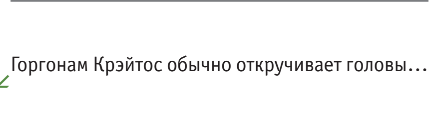
ВЕРДИКТ ★★★★★



Лучший слэшер последних лет



Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Великолепный геймплей; потрясающая графика

− Ничего

Если вы не любите Древнюю Грецию, поиграйте в
Onimusha 3: Demon Siege **ДПК 6/2004**

ФОРМУЛА ИГРЫ

Древняя Греция + много крови и мяса = God of War



Горгонам Крэйтос обычно откручивает головы...



...а циклопам – перерезает горло

Онлайновые мини-игры

Castle Strike 2

★★★★★

Разработчик Global Star Software
Страница загрузки www.globalstarsoftware.com/stronghold2/minigame/index.html



Основная проблема средневековых замков – медлительные строители. Пока они там копошатся, пытаясь возвести очередную башню или каземат для непокорных, мы тут в составе героической бригады из трех человек должны оборонять ударную стройку от постоянно набегающих противников. Их все больше и больше, вот уже стрелки подтягиваются, рыцари, а мы все пытаемся стрелами их накрыть. Несерьезно как-то получается. В играх такого рода просто обязаны быть модификации вооружения, а тут нет никакого намека на них.

Каждый уровень, по сути, повторяет предыдущий, но уже с более настырным и мощным врагом. Интерес сугубо спортивный: очки идут в копилку, а не на увеличение армии, поэтому гибель крепости – вопрос времени.

Intel IT Manager

★★★★★

Разработчик Intel
Страница загрузки www.intel.com/cd/business/enterprise/emea/rus/169912.htm#Inteltop



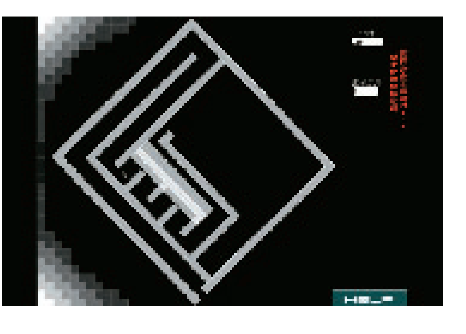
Работать IT-менеджером – адский труд. Десятки глупых юзеров и постоянно ломающаяся техника доведут до белого каления любого специалиста. Решение всех проблем на самом деле лежит на поверхности – ставим более мощные компьютеры (внимательно посмотрите на разработчика игры и название) и комплектующие соответствующего качества. Тогда все перестанет ломаться, а на лицах офисных «чайников» засияет улыбка.

Периодически вас будет вызывать на ковер шеф, который, на удивление, окажется более подкован в технике, чем его менеджеры. Начитавшись специфической литературы, начальник будет корчить из себя большого специалиста с целью выяснить, действительно ли вы знаете разницу между маршрутизатором и коммутатором. Если выйдете сухим из воды, то получите дополнительные средства, на которые потом можно будет неплохо погу... ну, в общем, пустить их на развитие производства.

Labyrinth

★★★★★

Разработчик Vickcy
Страница загрузки www.chat-land.org/jeux/lesjeux/1239.swf



Почистите мышку и приготовьтесь к испытаниям на умение владеть этим хитрым инструментом. Победа придет в тот момент, когда вы проведете курсор мыши по вращающемуся лабиринту, не касаясь его стенок. Сразу все секреты игра выдавать не торопится, поэтому головоломка открывается постепенно, прорисовывая детали в нужное время.

Все было бы значительно проще, если бы не злополучное вращение. Ломая все стереотипы построения лабиринтов, разработчики внедрили в него разные адские ловушки, призванные усложнить прохождение. Приходится действовать молниеносно и не расслабляться, иначе касание и... начинаем заново. Не пугайтесь иероглифов в меню – там всего одна кнопка, и она запускает игру сначала.

Bumper-ball

★★★★★

Разработчик Oxmond Interactive
Страница загрузки bumperball.dk



Бывает хоккей на льду, бывает на траве. А еще есть хоккей на автодроме, где маленькие гуманоидные существа устраивают дуэли на машинках, пытаясь затолкнуть мяч в ворота противника. Машинки, как и положено, двигаются с инерцией, поэтому процесс, разворачивающийся на импровизированном стадионе, абсолютно непредсказуем.

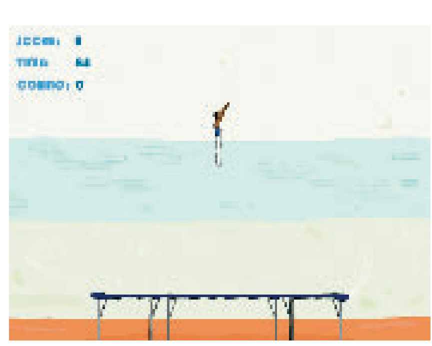
Компьютерные мозги берут скорее напором, чем интеллектом, так что в некоторых случаях им даже не стоит мешать – поносившись с мячом по полю, AI может запросто забить гол себе. Наиболее веселые моменты вас ожидают в игре с живым противником. К тому же во втором случае можно будет регулировать длительность игры.

Trampoline

★★★★★

Разработчик Ugotgames
Страница загрузки www.ugotgames.com/trampoline_advanced.php

Не стоит ждать от этого симулятора прыжков на батуте каких-то поблажек или аркадности. Жутчайшие комбинации клавиш просто заставляют внимательно прочитать инструкции и пройти тренировочные уроки. Выверенность движений нужна всегда: один неправильный маневр – и вы уже потеряли высоту, столь необходимую для выполнения сложных упражнений. Учитывая тот факт, что время выступления строго ограничено, каждая ошибка обходится дорого.



Натренировавшись и выучив все стандартные приемы, можно идти и выполнять программу, на которую отводится 90 секунд. Задача – получить как можно большее количество очков. Жалко, нельзя взглянуть на таблицу рекордов, чтобы хоть примерно оценить свои умения.

«Воздушный десант»/Airborne troopers



Жанр third person shooter
Издатель/локализатор «Акелла»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

Достаточно совсем немного времени для знакомства с «Воздушным десантом», чтобы понять главное – дела у разработчиков плохи. Мало того что они «неумело» отправили главного героя в Нормандию 1944 г., так еще и сюжет больше смахивает на бред сумасшедшего. Но это еще полбеды. Геймплей не выдерживает никакой критики: дизайнеры совсем не продумали топографию уровней, «благодаря» анимации солдаты ходят словно на грубо вытесанных костылях, а искусственный интеллект здесь, мягко говоря, ужасен. Stealth-элементы хоть и присутствуют, но желания их применять даже не возникает. И в самом деле, зачем мучиться, если с большим успехом и намного меньшими усилиями всех интервентов можно истреблять в стиле Джона Рэмбо?

Локализация у «Акеллы» получилась достаточно хорошей. И текст, и озвучка никаких нареканий не вызывают. Чего, к сожалению, нельзя сказать о самой игре.

«День Победы II»/Hearts of Iron II



Жанр глобальная стратегия
Издатель 1С МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Признаемся честно – ни один из редакторов «Домашнего ПК» осилить «День Победы II» не смог. Игра появилась у нас еще в английском издании серии originals, однако, несмотря на все наши усилия, освоить ее не вышло. Уж больно много всего интегрировали в свое детище скандинавские разработчики из Paradox. Игроку предстоит взять на себя полное управление военной машиной любого из государств-участников Второй мировой войны. Обилие возможностей потрясает, интерфейс довольно удобен, но вот логики в игре почему-то не чувствуется. То есть не всегда понятно, чем руководствуется «День Победы II», отдавая победу в одной из многочисленных битв той или иной стороне. Хотя люди, всерьез интересующиеся военной историей, наверняка будут в восторге.

Все тексты переведены очень хорошо, а для локализации исторических справок явно привлекались специалисты. Озвучивания же в «Дне Победы II» практически нет.

«Золотая классика Midway»/Midway Golden Classics



Жанр сборник ретроигр
Издатель «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★☆

Мода выпускать переиздания старых игр для новых платформ добралась и до Midway. Спрос на классику оказался довольно велик, и все издатели озаботились такими сборниками для большинства современных игровых платформ. Кстати, чаще всего это делалось с помощью тех самых эмуляторов, завернутых в красивую оболочку, которыми и пользуются до сих пор любители ретрогейминга.

Midway, в отличие от ряда других издателей, оснастила свой сборник массой настроек: от управления до точной конфигурации уровня сложности (что немаловажно, ведь старые игры гораздо сложнее нынешних). К тому же в комплекте имеется мини-энциклопедия – немного информации, сканированные рекламные плакаты и постеры того времени.

«Новый Диск» перевел тексты в оболочке запуска, а сами игры, к счастью, остались в своей оригинальной форме. Озвучки, по вполне понятным причинам, нет.

«Карлсон, который живет на крыше»/ Karlsson på taket och kuckelimuckmedicinen



Жанр сборник игр для детей
Издатель 1С МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор troll.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Удивительно, что игра о приключениях Карлсона появилась только сейчас – ведь сложно найти более популярный в нашей стране детский персонаж. Были, разумеется, китайские подделки о «Летающем толстяке», но настоящий аутентичный продукт выпущен совсем недавно. Сделанная, как и книга, в Швеции при непосредственном участии наследников Астрид Линдгрен, игра представляет собой сюжетный сборник мини-игр, выполненный в точном соответствии с оригинальным литературным произведением. Собирание паровой машины с возможностью ее полного уничтожения и последующего ремонта, воровство плюшек у домомучительницы, лечение Карлсона конфетами и вареньем, игра в картинки по особым правилам, распугивание воришек, дрессировка собаки, полеты над Стокгольмом.

Локализация выполнена выше всяких похвал. Тексты переведены отлично, хотя пару досадных грамматических ошибок мы все-таки обнаружили. Озвучивание просто великолепно: голоса актеров подобраны идеально, а за Карлсона говорит сам Василий Ливанов.

«Колонизация»/Puerto Rico

Жанр логическая настольная игра
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Не дайте русскому названию обмануть вас! Эта игра не имеет никакого отношения ни к знаменитой Sid Mayer's Colonization, ни к жанру стратегий вообще. Puerto Rico – компьютерная версия одноименной настольной игры от Hans-im-Glueck (а от кого же еще?!). В отличие от Carcassonne и El Grande от луганчан из «Меридиан 93» авторы Puerto Rico зачем-то «прикрутили» в игре трехмерный вид, хотя плоское поле в данном случае предпочтительней (оно тоже есть). Правила Puerto Rico не менее, а скорее даже более сложны, чем правила Carcassonne и El Grande, поэтому очень приятно, что локализаторы полностью перевели встроенное в игру подробное руководство, к сожалению, не включающее пробную партию с разбором ходов. Но ориентироваться в происходящем оно помогает. Играть с компьютерными противниками не очень интересно, так что ищите живых врагов.

Кроме того, переведены все описания зданий и процессов, а также всплывающие подсказки. Озвучки здесь по вполне понятным причинам нет.



«Мини-гольф»/Mini Golf

Жанр симулятор
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор Discus Games
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Мини-гольф – забава интересная. Во-первых, не такая дорогостоящая, как настоящий большой гольф, во-вторых, не требующая особой физической подготовки, ведь все удары в этой игре проводятся puttером, самой легкой и простой в обращении клюшкой. Впрочем, настоящего мини-гольфа мы никогда в жизни не видели, зато его компьютерных воплощений полно как на PC, так и на портативных платформах. Отличаются они, по сути, только полями, по традиции называемыми по-взрослому лунками. Именно в отношении лунок «Мини-гольф», выпущенный Discuc, очень неплох, они действительно сложные и оригинальные, особенно начиная с третьего поля. Но надо сказать, играть против компьютера без всяких чемпионатов и наград грустно, стоит поискать партнера, благо hot-seat здесь имеется.

Вся локализация заключалась в переводе главного и второстепенных меню. Общее число переведенных слов не больше двух десятков, а озвучки в этом бюджетном проекте, естественно, нет.



«Миротворцы: возмездие»/Joint Operations: Escalation

Жанр first person shooter
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Novalogic нещадно эксплуатирует идею, заложенную еще в Delta Force (несмотря на длинные одиночные кампании, эта серия пользовалась популярностью именно из-за мультиплеера). Joint Operations: Escalation продолжает дело своего предшественника, Typhoon Rising. «Миротворцы: возмездие», являющиеся аддоном, сделали значительный шаг вперед по сравнению с оригиналом, пополнив гараж доступной игрокам техники танками и мотоциклами. А если добавить к этому и традиционно большие уровни с поддержкой 150 игроков на сервере одновременно, то станет понятно, что на мониторе происходят временами просто грандиозные сражения.

Локализация в исполнении snowball оказалась выше всяческих похвал. Несмотря на то что голосовой перевод представлен лишь в начальных одиночных миссиях, звучит он просто замечательно. Во многом это заслуга актера, выдающего на-гора массу весьма неплохих шуток. Да и к текстам нет совершенно никаких претензий.



«Ралли Чемпионат Европы»/Euro Rally Champion

Жанр раллийный симулятор
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Не всем, увы, дано делать красивые и реалистичные раллийные симуляторы. Разработчики из небольшой компании Brain in a Jar, видимо, тоже об этом подозревали, но все же не отказались от идеи создать собственный «шедевр». Игра со столь пафосным названием вышла чистейшей аркадой, и данный факт нельзя записать в актив – ведь аркады должны быть красочными и захватывающими, а ERC получилась невзрачной и совершенно неинтересной. Классы машин удивляют (ПлП, ПрП – полный привод и передний привод), а выбрать себе железного коня на старте чемпионата никто и не даст. Что можно еще сказать, если в спортивном симуляторе отсутствует вид из кабины? Путь упрощения всегда легок и приятен, но не всегда полезен.

Посредственная гоночная аркада была локализована компанией «Акелла», которая тоже не особо утруждала себя переводом. Русскоязычными стали лишь пункты меню, а «мелочи» вроде голоса штурмана были оставлены в оригинальной озвучке.



«Stolen: Ограбление века»/Stolen



Жанр stealth action
Издатель «Акелла»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Приключения обаятельной воровки Ани Романовой не смогли составить серьезной конкуренции очередной серии Splinter Cell. Повторяющийся игровой процесс представляет собой последовательность бесконечных акробатических упражнений, перемежающихся использованием технологических новинок и борьбой с недалекими охранниками. Не очень удобное управление, жуткая камера и посредственная графика вызывают недоразумение, хотя, признаемся, иногда играть довольно интересно, и стилизация под шпионский боевик вышла у Blue 52 не так уж плохо.

Локализация производит неоднозначное впечатление. Актеры подобраны идеально и действительно изображают своих персонажей, а не просто проговаривают роль. Но вот сами тексты иногда настолько ужасны, что не совсем понятно, о чем идет речь. К тому же в роликах русский язык наложен поверх английского (как в пиратских переводах фильмов), что не делает «Акелле» чести.

«Терминатор 3. Война машин»/Terminator 3



Жанр first person shooter
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Никита»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Очередной продукт по кинолицензии (если быть точным, то по мотивам культового фильма Джеймса Камерона «Терминатор»). Сразу оговоримся, что сладкое слово «культовый» к данной игре мы применять не будем. Хотя бы потому, что на самом деле получилась форменная подделка, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Возьмем, к примеру, визуальную часть: малополигональные объекты, небольшого размера уровни, загружающиеся до неприличия долго, и ужасная анимация персонажей. Об остальных составляющих игрового процесса даже страшно упоминать – представьте себе Battlefield 1942 для бедных слоев населения, события которого перенесены в будущее и, к тому же, над всем этим несчастьем трудились настоящие халтурщики.

Даже странно видеть игры такого уровня среди продукции уважаемой компании «1С». Впрочем, к переводу претензий практически нет. Хотя иногда, конечно, текстовые сообщения перед миссиями просто умиляют (возможно, подобное было и в оригинале, но так как мы его не видели, то судить сложно). Озвучка в игре практически отсутствует, если не считать коротких реплик ваших подопечных.

«Торговая империя»/Shopping Centre Tycoon



Жанр экономический менеджер
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Игры в жанре tycoon уже давно, наверное, побили все рекорды. Их выпускается огромное количество, и тематика настолько обширна, что любой, кто хочет «порулить» в той или иной области экономики, всегда найдет себе подходящий продукт. Жаль только, что качество всех этих поделок оставляет желать лучшего. Как понятно из названия, тема игры – постройка и управление супермаркетом в одном из трех городов Европы. К сожалению, разработчики оказались совершенно незнакомы ни с процессом строительства, ни с нюансами менеджмента. Весь игровой процесс состоит в том, чтобы расставить на данной площадке как можно больше магазинов и наблюдать за маленькими человечками, спешащими к ним за покупками. Кошмарная система постройки, неудобный интерфейс и ужасающая камера – это только часть недугов, которые убили весь интерес к игре.

Единственное, что радует, так это локализация. Несмотря на низкое качество продукта, у специалистов из «Буки» не опустились руки, и перевод получился вполне приличным.

«Третья волна. Шторм над Европой»/ Beyond The Law: The Third Wave



Жанр стратегия реального времени
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

«Третья волна» вызывает неподдельный ужас. Начнем хотя бы с того, что это бюджетный проект, авторы которого замахнулись на лавры Commandos и Jagged Alliance вместе взятых. Как и следовало ожидать, наполеоновские планы с треском провалились, и нашему взору предстала заурядная игра с массой недостатков. Во-первых, нельзя изменять разрешение экрана (800×600, что должно особо порадовать владельцев мониторов с большой диагональю). Во-вторых, игровой процесс выглядит очень сумбурно, даже несмотря на то, что разработчики постарались разбить персонажей на классы (снайпер, телохранитель (sic!) и т. д.) и втиснули в «Третью волну» stealth-элементы, которые нивелируются глупым искусственным интеллектом и сумбурным управлением.

«Новый Диск» потрудился над локализацией весьма неплохо, учитывая само качество игры. Все брифинги, меню и речь – на чистом русском языке. Вот только хотелось бы побольше эмоций от переводчиков и поменьше тупых шуточек, которые время от времени отмачивают бойцы спецподразделения.

«Футбол без правил»/Urban Freestyle Soccer

Жанр спортивная аркада
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Этот футбол не для фанатов игры, следящих за чемпионатами и кубками. Тут соревнуются городские команды из разных районов, фанатеющие от молодежной музыки и одевающиеся по последнему писку дворовой моды. Здесь нет правил и судей – небольшое ограниченное забором поле, на котором две команды сами решают проблему первенства. Оригинальная Urban Freestyle Soccer вышла в конце 2003 г. и сейчас смотрится немного устаревшей на фоне современных игр на футбольную тематику. Идея дворового варианта игры интересна, но реализация подпорчена невпечатляющей графикой и непроработанной физикой. Мяч летает по полю с почти неснижающейся скоростью, из-за чего процесс настолько хаотичен, что результат матча не рискнет предсказать никто.

Перевод текста выполнен неплохо, разве что специфические термины немного пострадали, а звук излишне сумбурен. Но сам факт переозвучки всех фраз, произносимых футболистами во время матча, заслуживает похвалы – все крепкие выражения на месте и совершенно не испорчены при локализации.



«Шрек 2»/Shrek 2

Жанр аркада
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Слабенькие игрушечки с сильными кинолицензиями стараниями альянса Activision и «1С» продолжают поступать на наш рынок. В прошлый раз мы вдоволь поругали второго «Спайдермена». Теперь пришла очередь еще одного любимца публики, а точнее игры, выпущенной по мотивам второго мультика о нем.

Продукт, можно сказать, эксклюзивный для ПК. Для консолей под этим названием выпустили совершенно другую игру. Ответственна за ее рождение та же самая команда разработчиков, сделавшая в свое время все игры о Гарри Поттере (исключая Quiddich World Cup). Одно, но самое существенное отличие состоит в том, что в Гаррика играть интересно, а в Шрека – нет. Да и визуальными красотами Shrek 2 не отличается.

К счастью, локализаторы сделали все, чтобы «вытянуть» заведомо слабый продукт. Тексты достаточно остроумны, своеобразный стиль оригинала соблюден как в оформлении меню, так и в репликах персонажей. Как и следовало ожидать, среди актеров, принимавших участие в озвучке, первого приза должен быть удостоен «голос» Осла.



Cold Fear

Жанр action-horror
Издатель Game Factory Ukraine
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Не выдерживавшая никакой критики на своей консольной «родине», Cold Fear, мягко говоря, не вызвала восторгов и на ПК, даже несмотря на фактически полное отсутствие тут для нее конкуренции. Слепое подражание классике жанра – Resident Evil – во всем, начиная с геймплея и заканчивая сюжетом, не спасло проект от провала, потому как в недостатках числятся такие серьезные вещи, как однообразный игровой процесс, отсутствие horror-составляющей, неудобная система сохранения.

Локализация выполнена в целом очень неплохо, однако она фактически «убила» одно из немногих достоинств этой игры. Дело в том, что в оригинале корабль, на котором разворачиваются события, был советским, соответственно, все матросы там изъяснялись на великом и могучем. И теперь фразы вроде «посмотрим, не забыл ли я еще русский язык», произносимые на чистейшем русском, звучат просто глупо. К тому же некоторые выражения в оригинале были настолько нецензурными, что «Акелле» пришлось заменить их гораздо более мягкими оборотами.



Homeworld: Cataclysm

Жанр космическая стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Дополнение к одной из лучших космических стратегий всех времен вышло, как ни странно, не хуже оригинала, несмотря на то что его делала совершенно другая компания. В Cataclysm имеется новый сюжет, новые виды кораблей и новые технологии, а также значительно улучшен пользовательский интерфейс. Для работы данной версии HW:C не требуется наличия самого Homeworld, так что его можно смело рекомендовать всем поклонникам жанра.

Локализация выполнена отлично: все тексты переведены правильно; непонятных сокращений в интерфейсе, как это было с первой частью, нет; актеры играют на удивление хорошо; никаких недостатков обнаружить не удалось. Удивляет только такое запоздалое издание игры на территории СНГ – позже Homeworld 2, спустя пять лет после появления Cataclysm в США и Европе. Впрочем, в любом случае игра все еще заслуживает самого пристального внимания, даже в сравнении с более современными и красивыми конкурентами.



«Nexus. Инцидент на Юпитере»/Nexus: The Jupiter Incident



Жанр тактическая стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Несмотря на то что Nexus: The Jupiter Incident так и не стал Imperium Galactica III, игра оказалась по-настоящему хороша. Лишенная стратегической и экономической части, она превратилась в космическую тактику, симулятор боев огромных линкоров и крейсеров. Графика в Nexus, несмотря на почтенный возраст движка, пожалуй, лучшая среди всех современных космостратегий, геймплей действительно захватывает, миссии заставляют думать, а наличие крепкого сюжета и кинематографичных вставок не позволяет оторваться от игры до раннего утра. Одним словом, великолепно.

Мы немного опасались того, что локализаторам не удастся повторить потрясающую озвучку игры. И не зря. Русский вариант показался нам излишне напыщенным, подбор голосов не радует, а интонации, мягко говоря, удивляют. Впрочем, и в переводе есть некоторые странные ляпы. Обидно, честное слово. Хотя сама игра от недостатков озвучки не страдает, все равно обидно.

«Soldner: Бойцы Спецназа»/Soldner: Secret Wars



Жанр мультиплеерный шутер
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

В Soldner не оказалось практически ничего из того, что было обещано разработчиками. Интересный однопользовательский режим с динамической компанией куда-то пропал, остался лишь генератор случайных миссий. Физика, графика, геймплей – здесь все ужасно и неудобоваримо настолько, что сегодня уже мало кому придет в голову поиграть в одиночные задания.

С момента выхода Soldner: Secret Wars миновал уже почти год. Появились многочисленные патчи, дополнительные карты для мультиплеера. Но все это прошло мимо локализаторов, поскольку дата в заглавном окне игры говорит о том, что данный build был изготовлен еще летом 2004 г. Означает это только одно: для того чтобы иметь возможность играть на онлайн-серверах, пользователь должен дополнительно скачать патч размером около 350 MB.

Ко всему прочему и без того маленький объем текста переведен из рук вон плохо. Фразы вроде «Вы закрыли транспорт» и не влезающие в отведенное пространство строки еще сильнее портят впечатление об игре.

Zoo Tycoon 2



Жанр экономический менеджер
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус.ру»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Выпуск официальной локализации Zoo Tycoon 2 можно считать знаковым событием, поскольку доселе игровые продукты от Microsoft в наших магазинах не появлялись даже в коробочных версиях, а уж в jewel-упаковке и подавно. И это только начало. В перспективе и другие суперхиты от редмондского колосса.

Игровой процесс вполне традиционен для класса «тайкунов». Перед игроком стоит задача «расширить» зоопарк и «углубить» степень его влияния на посетителей, несущих денежку в кассу. В отличие от первой игры серии сиквел полностью трехмерен. Кроме того, добавлена приятная опция прогулки по зоопарку с фотокамерой.

Работу «Логрус.ру» по адаптации Zoo Tycoon 2 следует признать успешной (большое количество хорошо переведенных текстов таблиц и объемистой энциклопедии). Однако, видимо, как раз из-за солидного количества материала кое-где он страдает формализмом и канцеляризмами.

«Ураганные девчонки: Принцесса Снорбакс»/The Powerpuff Girls: Princess Snorebucks



Жанр глобальная стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Детские развивающие программы – это всегда очень хорошо, не правда ли? Особенно если они посвящены основам математики, логики и изучению правил родной речи. «Ураганные девчонки» представляют собой классический сборник качественных мини-игр на разные темы. Однако существует одна проблема, делающая замечательную в принципе игру неприменимой в наших условиях. Это фундаментальные различия английского и русского языков. Если в первом структура предложения жестко определена правилами и меняться не может (разве что в художественных целях), то во втором порядок слов довольно свободен, и одну и ту же фразу можно сложить по-разному. Поэтому соответствующая миссия в игре для русскоязычного ребенка является не то что бесполезной, а даже немножечко вредной.

К качеству локализации претензий у нас нет. Тексты переведены грамотно, голоса подобраны достаточно хорошо. Впрочем, русский диктор значительно уступает своему заокеанскому коллеге.

xXx: State of the Union/ «Три икса 2: Новый уровень»



Внимание! Внимание! Караул, обеспечивавший функционирование боевого киномеханизма, внедряющего в массы идеи «квазибондианы» под ярлыком «Три икса», почти полностью сменился. Роб Коэн передал бразды правления Ли Тамахори (уже имевшего опыт работы с суперагентами в «Умри, но не сейчас»), а новая звезда боевиков Вин Дизель передал татуировку с тремя иксами рэпперу Айсу Кьюбу, поелику, к великому сожалению поклонников лысого мачо, его герой Ксандер Кейдж, увы, почил в бозе. Так что новый секретный агент, разрешающий проблемы, которые больше никому не по плечу, стал теперь не накачанным экстремалом, а колобком-афроамериканцем, правда, с отличной профессиональной подготовкой «морского котика».

О сюжете можно сказать, что это история в духе рассказок Тома Клэнси, только доведенная до полного абсурда. Министр обороны (естественно, на экране его изображает несравненный Уиллем Дефо) готовит заговор с целью свержения действующего президента великих Соединенных Штатов. Но военщине не удастся реализовать свои коварные замыслы, ибо с таким пацаном, как Дариус Стоун, выбранным на роль xXx премудрым агентом Гиббонсом, им не справиться. А еще если представить себе, что в кульминационный момент Дариусу на помощь приходит сообщество его этнических собратьев, помешанных на хип-хопе и крутых тачках, то, ясное дело, веселья не избежать.

Не будем искать в фильме глубины, философии, психологической мотивации. Не для того он снимался. Действия хоть отбавляй, все взрывается, полыхает, мчится с бешеной скоростью. Для тех, кто желает, ни о чем не думая, отвлечься от повседневных забот, самое оно. Зачет!

Александр Птица

ВЕРДИКТ ★★★★★



Компания Columbia Pictures, 2005

Web-сайт www.xxx2.ru

Режиссер Ли Тамахори

В ролях Айс Кьюб (xXx/Дариус Стоун), Сэмюэл Л. Джексон (агент Огастас Гиббонс), Скотт Спидмен (агент Кайл Стил), Уиллем Дефо (генерал Джордж Деккер), Нона Гэй (Лола Джексон), Питер Страусс (президент Джеймс Сэнфорд), Икзибит (Зеке)

Подписку с курьерской доставкой можно оформить

КИЕВ
KSS (044) 464-0220
«Блиц-Информ» (044) 205-5110
«ПрессЦентр» (044) 239-1049
«Саммит» (044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис» (06242) 2-7018

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий» (056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот» (0622) 92-6064
«Идея» (0622) 92-2022

ЖИТОМИР
«Горизонт» (0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис» (0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
Приватна доставка (05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.» (0642) 53-4073

ЛЬВОВ
«Деловая пресса» (0322) 70-3468
«Фактор» (0322) 41-8391
«Львівський кур'єр» (0322) 23-0410

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау» (0512) 47-2547

ОДЕССА
«МиМ» (048) 777-4539

СЕВАСТОПОЛЬ
«Экспресс-Крым» (0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс» (0652) 52-5727

СУМЫ
«Эллада S» (0542) 25-1249

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг» (0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Киктев Г. С. (0572) 62-7821

ХЕРСОН
«Кобзарь» (0552) 22-5218

ЧЕРКАССЫ
«Медиа-Принт» (0472) 45-3113

ЧЕРНИГОВ
«Визард» (0462) 10-1381

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Ключук М. Н.» (03722) 7-2410

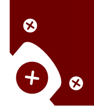
Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.

Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2005 год.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 585-0409
585-0401




Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith/ «Звездные войны: Эпизод III – Месть ситхов»



У каждой саги есть начало, у каждой саги есть конец – «Месть ситхов» замкнула кольцо. Самая знаменитая и долгоиграющая киноэпопея нашего времени завершилась через 28 лет – сказки больше не будет. Будут телесериалы, мультфильмы, игры, будет новый «Индиана Джонс», но седьмой части Star Wars Джордж Лукас снимать не намерен. И это особенно печально.

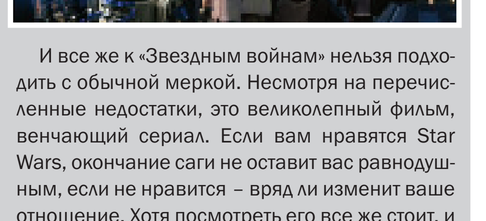
Очень неприятно начинать обзор такого фильма с негатива, но придется. Режиссеров дубляжа, а также актеров, принимавших участие в локализации «Мести ситхов», четвертовать мало. Именно благодаря их стараниям были полностью «убиты» диалоги и изрядно подпорчено впечатление от актерской игры. В русском варианте мы получили совсем не тот фильм, который снял Лукас. Фактические ошибки, неправильные ударения, почти полное отсутствие эмоций и т. д. и т. п. Последняя часть «Звездных войн» заслуживала лучшей участи. Так что ищите возможность посмотреть фильм в оригинальной озвучке или дождитесь DVD-версию, чтобы не портить себе впечатление от финала саги.

Я не отношусь к фанатичным поклонникам «Звездных войн». Я никогда не читал многочисленные Star Wars-романы, не смотрел мультсериалы, играл далеко не во все игры, украшенные легкоузнаваемым логотипом, но мая 2005-го ждал с нетерпением. Ждал, хотя отлично знал, что будет происходить в третьей части фильма и чем все закончится. Знал, но почему-то верил в возможность счастливого финала. Иррационально, безнадежно. Чуда, конечно же, не случилось. Анакин стал Дартом Вейдером, Падме умерла во время родов, все джедаи были уничтожены.

«Месть ситхов», пожалуй, самая мрачная и в то же время самая насыщенная событиями часть эпопеи. Спокойно смотреть, как генералов-джедаев подло убивают в спину их собственные солдаты, как Анакин душит Падме, как он поднимает lightsabre на детей, невозможно. Сомнение, неуверенность в себе и друзьях, амбиции, ревность и, как это ни странно, любовь привели юного Скайуокера на Темную сторону силы. Впрочем, в русском варианте фильма сам переход выглядит ужасно смазанно, и всего величия и коварства Дарта Сидиуса почувствовать нельзя. Равно как и терзаний Анакина. Часть вины за это стоит возложить на Хэйдена Кристенсена, которому такие сложные роли явно не по плечу. Зато Эван МакГрегор справился с образом Оби-Ван Кеноби просто великолепно, он даже мимикой и жестами стал похож на Алека Гиннеса, сыгравшего Бена Кеноби в классической трилогии. Ну и, конечно, непревзойденным остается великий Йода, этот компьютерный персонаж стал в третьей серии еще более живым и «играет» намного лучше настоящих актеров.

О спецэффектах говорить, пожалуй, не стоит. Понятно же, что в «Звездных войнах» они могут быть только самыми лучшими. Кстати, именно спецэффекты сыграли с «Местью ситхов» дурную шутку: из-за обилия масштабных батальных сцен, в том числе и космических, потрясающих пейзажей далеких планет и самых зрелищных поединков на lightsabre зрители перестают замечать детали картинки. Все бои сливаются в сплошной калейдоскоп, красивый, но несколько невнятный.





И все же к «Звездным войнам» нельзя подходить с обычной меркой. Несмотря на перечисленные недостатки, это великолепный фильм, венчающий сериал. Если вам нравятся Star Wars, окончание саги не оставит вас равнодушным, если не нравится – вряд ли изменит ваше отношение. Хотя посмотреть его все же стоит, и обязательно с оригинальной озвучкой.

При всей общей мрачности фильма финал «Мести ситхов» светел. Новая надежда брезжит в последних кадрах картины. Она в лучах заходящего солнца Татуина и умиротворяющих пейзажах Альдерана, в глазах Бэйла Органа, держащего на руках крохотную Лею, и тети Беру, прижимающей к себе младенца Люка, в последних словах умирающей Амидалы и даже в тяжелых шагах Дарта Вейдера по лишенному всяких новомодных голографических устройств и сенсорных панелей капитанскому мостику Star Destroyer. Все будет хорошо, мы это знаем.

Олег Данилов

ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Lucasfilm, 2005

Web-сайт www.starwars.com/episode-iii/

Режиссер Джордж Лукас

В ролях Хэйден Кристенсен (Анакин Скайуокер/Дарт Вейдер), Эван МакГрегор (Оби-Ван Кеноби), Джеймс Эрл Джонс (голос Дарта Вейдера), Натали Портман (сенатор Падме Амидала), Сэмюэль Л. Джексон (Мэйс Винду), Кристофер Ли (Граф Дуку/лорд Дарт Тиранус), Ян МакДиармид (верховный канцлер Кос Палпатин/лорд Дарт Сидиус), Фрэнк Оз (голос Йоды), Питер Мэйхью (Чубакка), Энтони Дэниэлс (C-3PO), Кенни Бэйкер (R2-D2), Джимми Смитс (сенатор Бэйл Органа)